昭和63年7月1日(毎月1回1日発行)第2巻第7号(通巻12号) MSXマークはアスキーの商標です 昭和63年3月2日第3種郵便物認可

MAGAZINE FOR MSX BOYS

MONTHLY

MSX MSX応援団 oendan

定価360YEN

1988 JULY 07



最新ゲーム爆裂攻略法

燃えろ!! 熱闘野球'88
THEプロ野球
激突ペナントレース
亜空戦記グリフォン
セイレーン
アレスタ
魔神宮
紫醜罹(サジリ)

「レイドック」に挑戦 感動のスーパープログラミング講座

これはただの「攻略記事」ではない。
心の底から「イース」を愛する者だけに贈られる…

イースIIを楽しむ10の方法

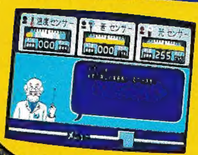


SONY
センサ
温度、光、音
3つのセンサーを キミのプログラミングで
MSX2につなげてやりたいホウダイ!
●「センサーキッド」は、温度センサー、光センサー、音センサーを
ROMカートリッジに接続して使う、
新しいMSX2おもしろアイテム。
●温度、光、音の変化をとらえて、
キミがプログラミングをすることで、
カンタンなゲームから様々な遊びや工作に発展OK!!
●画面に登場するドクターDの
指示にしたがって、
さあ、初めての〝センサー体験〟へ。
キミのMSX2は、
いまだんぜんオモシロクなる!!
センサーキッド
センサーキッドくん
ドクターDの解説書付属
It's a Sony
7月1日
新発売
温度、光、音。
3つのセンサーで
MSX2を遊びきる。
センサーキッド
HBJ-H001C
¥6,800
センサーキッドと
MSX2。
これは新しい
オアソビなのだ。
HIT BIT
MSX2
●〈温度センサー〉
の体験画面。センサー
の先っちょを指でつまむ
と、キミの体温で博士が汗
をかきだす。
まず、温度センサーで腕ならし。
応用作品例①
お風呂湯わかし感知機
お風呂の浴そうに温度センサーをポチャン。
画面には、「センサーキッド」に組みこまれ
たグラフ画面を呼びだす。例えば40℃
のところで画面の色が変わるように
セットすれば、その色が〝湯わか
し完了〟をキミにコール。●他
に、夏休み中の気温を自動
測定させる、なども朝メシ
マエ。
ビー
何してあそぼ?

ーキッドだ。

センサーキッドを
発明したドクターD

●〈光センサー〉
体験画面。暗闇の中、グッスリおやすみ中の博士。センサーを光にかざすと、アレッ、まぶしさに目をつむってしまう博士。



さらに、光センサーにすすめ。



応用作品例②
お目覚めコール

おやすみ前に、窓に向けて光センサーをセット「センサーキッド」にあらかじめ組みこまれているブザー音を連動させれば、朝の光を感知して、MSX2は目覚ましアラームに早がわりだ●他に、〈ゴキブリ感知機〉(台所のある場所を通った(=光をさえぎった)ゴキブリの数を測定する)などで、お母さんの役にも立てる!



●〈音センサー〉
体験画面。画面の博士に呼びかけるように、センサーに向かって大声を出してみよう。アッ、博士が耳をふさいだ!



そして、音センサーに挑戦。

応用作品例③
音で占う自動おみくじ

グラフ画面上である音の大きさになったら、「大吉」「吉」「凶」などのあらかじめ用意した画面が出てくるようにプログラム。あとは音センサーに向かって手をたたくだけで、その音の強さで自動占いしてくれる●他に、大声大会にも使えるぞ





作品募集!

キミのアイデア、待ってるぞ!

この夏、「センサーキッド」でチャレンジだ!
「エレクトロニクス工作コンテスト」に応募しよう
●電波新聞社主催/ソニー他協賛
7月1日~9月30日●くわしくは、①商品付属の「応募のご案内」、又は②「ラジオの製作」8月号をご覧下さい。

ゲームも、プログラムも。実力本位のディスク内蔵マシン。

●3.5インチFDD内蔵●スピコン、連射ターボ、ポーズ機能搭載●かな、CAPロック等の集中インジケーター●BASIC解説書つき

F1XD HB-F1XD ¥54,800



スピコン、連射ターボ。遊びを極めた弟分。

●毎秒最高24発!連射ターボ●スピコンでゲーム進行自由自在●カーソルジョイスティック付き●かな・CAP等の集中インジケーター

F1 II HB-F1II ¥29,800



遊びが進化するなら、鮮明画像欲しい。

●ソフトも、プリンタも優秀だから、コレが欲しい。14型・アナログRGBモニターディスプレイ。●2000文字表示のブラックトリニトロン管の採用で、ダントツ・キレイ

ビデオ入力つき F1ディスプレイ CPS-14F1 ¥64,800

いいアイデアなら、高性能で、プリントアウト。

●切り換え一発!6種のマルチフォント。●音の静かなサーマル(熱転写)方式による美しい印字。高性能プリンタだから、この天才ぶり。

F1プリンタ HBP-F1 ¥44,800



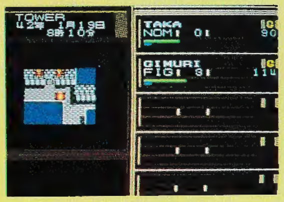
キミのF1IIを強力ディスクマシンに。

●キミのHB-F1IIをディスクマシンに変身させる新鋭ディスクドライブ。●両面倍密(2DD)1MBの大容量とパワフル●しかもF1IIと合わせたカラーデザインで一体化

F1ディスクドライブ HBD-F1 ¥36,800

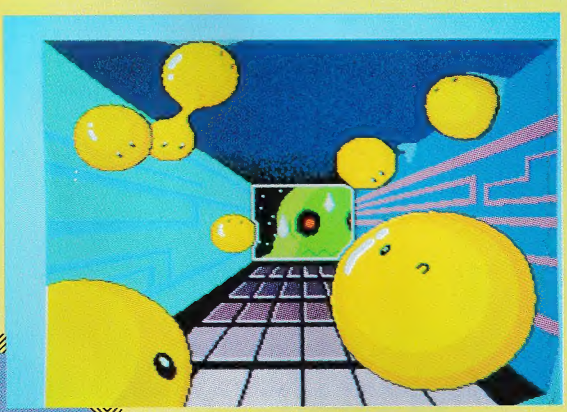


●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108 東京都高輪局区内 ソニー㈱カタログMO係へお申し込み下さい。● MSX はアスキーの商標です。








最新ゲーム爆裂攻略法

人気ゲームのポイントを確実に攻略!

CONTENTS

MSX oendan JULY 1988 7月号

●表紙のことば　今回の表紙を飾るヒロインは、クロザルです。彼女は小さな群れを作り、主に木の上で生活しています。が…今回は、いすを２個ならべ（イースⅡなんちゃって）、カウチポテトしてみました。
今、私たちはモンキーに熱中しています。次回のおサルさんも、乞ご期待!!
ビジュアル／ペンギンスタジオ　カメラ／佐藤茂美



●編集長／鈴木勝則　●編集スタッフ／真野博　小泉俊昭　深貝コージ　長沢雄吾　風健太郎　片桐久仁彦
●編集協力／永野正典　江口貴博　窪内裕　舘野英明　高橋恭　小山力也　天利喜久代　佐藤アルミ
百舌鳥怜人　アンテナハウス　電気計画　スタジオハード
●表紙AD／菊地慶則　●ビジュアルコーディネイト／妻鳥隆太
●エディトリアルデザイナー／WATABOH　VIZ　シルバーフォックス　篠田雅博　福原和代　ホットスペース　菅原弘美
●カメラ／KYO

oendan MSX SOFT BEST 20

今月のMSX　BEST 20のランキングはまたもやたいした変化ナシ。梅雨のじめじめをすかーっと追い払いたいよね。梅雨が明けたら夏。キミはアウトドア派かな。それともエアコンの部屋でこの夏もMSXするのかな。どっちにしても、oendanをお供にね。



1 信長の野望・全国版

得点 1167



前回１位

「出るクイは打たれる」という忠告に忠実に地固めをしていたら、他国を攻略する前に寿命が尽きてしまったという人を僕は知っている。



全国統一！　統一画面を見た時の、あの感動が忘れられず、何度も全国統一に挑戦している人も多いんじゃないかな？　まだっていう君はがんばって！　応援してるゾ！　（光栄・三浦）

光栄／ソニー　MSX　9,800円

2 抜忍伝説

得点 963



前回10位

ディスク１枚分の、ゲームストーリーが圧巻。１人１枚のディスク、個性的な３人の忍者の冒険が楽しめる。３つの冒険を終わらせると謎が解けるぞ。



今回は、いきなり2位登場させて頂きまして誠にありがとうございます!!　番外編の方もMSXII版只今発売中なので、皆様びしばしご注文下さいねっっ♡　（ブレイン・グレイ・恩田）

ブレイン・グレイ　MSX2　7,800円

3 ハイドライド3

得点 819



前回２位

もうホント、スケールの大きさがハンパじゃないよね。200階建ての塔なんて死にそーになっちゃう。アクションの要素がうれしいという声があるRPG。



みっなっさまぁ～のおっかげて～まったまた～ランキングに登場させて～いただきましたぁ。ほ～んと～にありがっとお～。新作の噂も聞こえるぞぉ～。　（T＆Eソフト・吉川）

T&Eソフト　MSX／MSX2　7,800円

4 ガンダーラ

得点 744



初登場

あの「ドラクエシリーズ」で有名なすぎやまこういち先生が音楽を担当。全16曲で、サウンドが楽しめ、ゲームも盛り上がるぜい。



仏の力が及ばぬ六風界に再び邪悪なるものが姿を現わし、悪と荒廃が蔓延した。まだプレイしていない人はぜひガンダーラの広大な世界を体験して下さい。　（エニックス・曽根）

エニックス　MSX2　7,800円

5 ワールドゴルフII

得点 704



初登場

マニア向けに、いろいろな遊び方のモードがいっぱい！賞金や資格制度があったり、腕を磨いてトッププロとしてトーナメントへ。その気になれるリアルさだ。



トーナメントで良い成績を残し、賞金をためるとレベルアップが。次のトーナメントに出場できるというプレイヤー成長型ゴルフゲーム。これはもうやるっきゃないぞ！（エニックス・曽根）

エニックス　MSX2　7,800円

Report by KIKUYO AMARI　Illust by ASHURA-ITOH

得点 **520**



6 イース

前回6位

ソニー MSX2 7,800円

ゲームをクリアしてなお残る謎。それは今月号でも特集しているけど「イースII」で明かされるのだ。お楽しみっ！

得点 **474**



7 F-1スピリット

前回7位

コナミ MSX 5,800円

カーマニアをしびれさすスピード感。2人対戦モードでできるし、ゲーセン顔負けで熱くなる。

得点 **455**



8 三國志

前回4位

光栄／ソニー MSX2 12,800円

この登場人物の豊富さと5つのシナリオのとりこになった人も多いだろう。「信長・全国版」を卒業した人のシミュレーションゲーム。

得点 **454**



9 マンハッタン・レクイエム

初登場

リバーヒルソフト MSX2 7,800円

容疑者の調査をした結果を書き込んだり写真を張込める黒皮(?)の手帳などの小道具付き。なんといっても演出がうまい！

得点 **447**



10 コナミの新10倍楽しむカートリッジ

前回5位

コナミ 5,800円

コナミのゲームを持っている人はやっぱり欲しいこの1本。売れているところをみると、これに助けられた人も多いんだろうな。

407 11 大戦略 前回9位 マイクロキャビン MSX2 7,800円
司令官の気分を充分味わいつつ、1年のロングラン。

333 12 沙羅曼蛇 前回14位 コナミ MSX 6,800円
編集部の某も音を上げた難度Aのシューティング。

317 13 ドラゴンクエストII 前回3位 エニックス MSX/MSX2 6,400円
ウラ技で手に入れる「あぶないみずぎ」はサイコーだ。

314 14 プロ野球FAN 前回17位 日本テレネット MSX2 7,800円
'87年のデータと'88年の予想をもとにしたリアルさ。

266 15 マース 初登場 デービーソフト MSX2 6,800円
今や頭を使わないシューティングは存在しないのかっ。

257 16 麻雀悟空 前回12位 アスキー MSX2 6,800円
敵24人の個性ある打ち方にどう対抗する⁉

248 17 ジーザス 前回11位 ソニー MSX2 7,800円
感動のエンディングを、きみはもう見たかっ。

190 18 YAKSA 前回15位 ウルフチーム MSX2 6,800円
戦略アクションという新しいジャンルは生き残れるか。

176 19 パナアミューズメントカートリッジ 前回8位 パナソニック 3,800円
「信長の野望・全国版」だっておもしろさアップ！

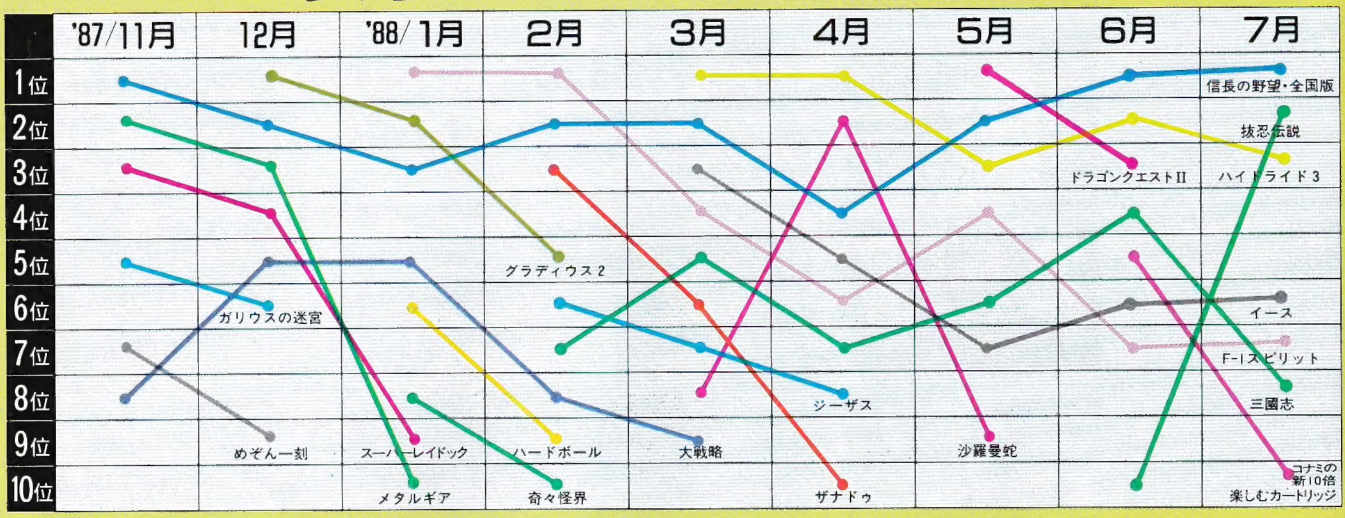
172 20 刑事大打撃 初登場 インフォマーシャル MSX 5,800円
まんがチックなキャラが、だんぜんおもしろい！

アクション　アドベンチャー　ロールプレイング　シミュレーション　ホビー　パズル　ツール

★このコーナーの得点は、9ページのショップの協力により、当編集部独自の方法で集計したものです。

MOVING BEST 10

今月までのベスト10の動き



再度V2になった「信長の野望・全国版」。安定した売れ方だけど、毎号、「来月は落ちるんじゃないかな」と思っているボクをあざわらうかのごとく出て来るんだよね。それにしても今月は新作ソフトが力及ばずでした。「F-1スピリット」「ハイドライド3」「三國志」「イース」がロングセラー街道をまっしぐらでがんばってる。再浮上の噂があった「大戦略」はダウンしてしまって、残念。ついでに「ドラゴンクエストII」もベスト10圏外へ。シミュレーションはゲームの性格上ロングランになりやすいけど、「ハイドライド3」はよくがんばっている。

ATETEMIRUKA

BEST 10

1	ドラゴンクエストII	596
2	信長の野望・全国版	414
3	ハイドライド3	356
4	アルカノイドII	194
5	新10倍楽しむカートリッジ	104
6	F-1スピリット	90
7	三國志	52
8	ガンダーラ	50
9	沙羅曼蛇	40
10	抜忍伝説	28

「ATETEMIRUKA」5月号募集のはがきにて集計。



「今月こそ！ 当ててみるか！」とばかりに予想をしてくれたoendan読者諸君！ 今月も残念ながらピタコン賞は該当者ナシ、でした。わしが思うに、予想が遅れている人が多いんだよね。タイミングとしては、7月号を見て応募しようと思ったら、6月の中旬ころにショップに行くなり、友達と情報交換をして、即はがきに書いてポストへ投函、というかんじになるわけだ。もちろん、BEST20や「MOVING」を見て参考にしてもいいんだけど、7月号誌上では4月のデータを掲載しているんだから、そこを注意してほしい。BEST20を先取るつもりで、がんばっ！

今月は「ドラゴンクエストII」を1位にした人が多かったね。順番は違うけど、わりと惜しかったのが、愛知県豊明市の椿英憲くん。①ガンダーラ ②信長の野望・全国版 ③ハイドライド3 ④抜忍伝説 ⑤ドラゴンクエストII という予想でした。

はがきがいつもより少なかったのは、もしかしたらMSX応援団→oendanの変身に乗り遅れた人が多かったのでは…。みんながんばるんだぞ。今月は9月号（5月21日から6月20日集計分）掲載の予想BEST5と住所・氏名・年齢・職業（学年）をはがきに明記して、「ATETEMIRUKAシール」を貼って（貼ってないと当たっても無効になっちゃうよ）、P126の住所宛「ATETEMIRUKA⑦」へ。

HOP STEP SHOP

豊富なソフトと知識で、お待ちしています。ニューメディアツクモ札幌

ニューメディアツクモ札幌 BEST20		
1	信長の野望・全国版	光栄 ソニー
2	ハイドライド3	T&Eソフト
3	ドラゴンクエストII	エニックス
4	ワールドゴルフII	エニックス
5	三國志	光栄 ソニー
6	抜忍伝説	ブレイン・グレイ
7	王子ビンビン物語	イーストキューブ
8	イース	ソニー
9	ガンダーラ	エニックス
10	麻雀悟空	アスキー
11	死霊戦線	ファンプロジェクト
12	プロ野球FAN	日本テレネット
13	上海	システムソフト
14	忍者くん・阿修羅の章	HAL研究所
15	大戦略	マイクロキャビン
16	波動の標的	ソフトスタジオWING
17	沙羅曼蛇	コナミ
18	YAKSA	ウルフチーム
19	コナミの新10倍楽しむカートリッジ	コナミ
20	バブルボブル	タイトー

営業時間　平日10:30〜19:30　日祭日10:00〜19:00
定休日　木曜日

札幌駅を中心に整然と碁盤の目のような街、札幌。さすが北海道、札幌さえ大都市特有のせせこましさがありません。今回紹介のニューメディアツクモ札幌は、札幌駅の南側、札幌の中心地にあります。周りには電器店も多く、凌ぎを削っているそう。「うちの店は銀行のビルの地下にあって、立地条件が良いとは言えないですけど、パソコン専門店として、ソフトとパソコンに関する知識はけっしてひけをとりません」と話してくれたのは、パソコン担当2年目の国井さん。MSXのソフトも100種類以上あるそうで、平置きにせずに背表紙をずらっと並べたコーナーには圧倒されます。「うちは新作ソフトの入荷数が多いので、前評判の良い物でも手に入る確率が高いです。そうですね、MSX2版の「ドラゴンクエストII」などの前人気は上々ですから、狙いめじゃないでしょうか」

ほかにもワープロ教室やゲーム大会などのイベントも予定しているそうです。絶対、チェック!!



▲入りやすい店内には、いつも人がいっぱい。気軽に機械にさわれるのが、ツクモ札幌のいいところ。



▲パソコンのことは何でも聞いちゃおう！国井さんはやさしいおねえさん。ていねいに答えてくれるよ。

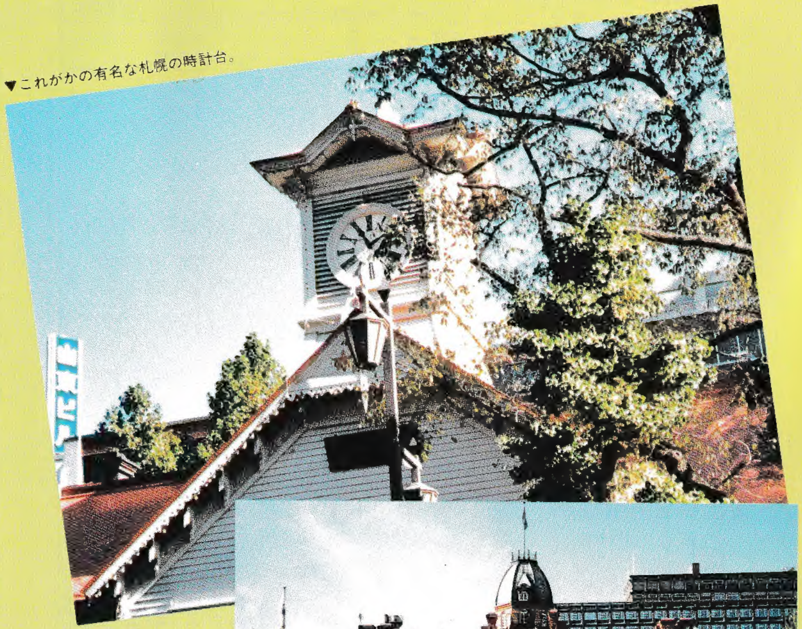


▲ドデンと構えた「TAKERU」。機械の上方はNEWソフト情報のコーナー。必見。

☆協力店リスト☆

ニューメディアツクモ札幌	☎011-241-2299	システムインナカゴミ甲府	☎0552-28-3333
YESそうご電器	☎011-214-2811	メルパII	☎0534-64-8412
ソフトセンターハラトク	☎0238-23-6228	光電社テクノ名古屋1F ホビーフロア	☎052-581-1241
いわきマイコンショップ	☎0246-23-0513	ジャスコ岡崎店パソコンフロア	☎0564-21-0211
J&P渋谷店	☎03-496-4141	パソコンショップシグマ	☎052-251-8334
J&P町田店	☎0427-23-1313	J&P京都寺町店	☎075-341-3571
J&P八王子店	☎0426-26-4141	ニノミヤ本店	☎06-643-2038
西武百貨店池袋店 コンピュータフォーラム	☎03-981-0111	J&Pテクノランド	☎06-634-1211
株式会社COM	☎03-251-8951	マイコンショップCSK	☎06-345-3351
九十九電機(株)7号店	☎03-253-4199	J&P和歌山店	☎0734-28-1441
丸善無線電機(株)本店	☎03-255-4911	マイコンプラザオージス三宮	☎078-331-8444
真光無線(株)	☎03-255-0450	ベストマイコン岡山	☎0862-23-7107
ロケット本店	☎03-257-0606	マイコンハウス	☎0899-47-0765
マイコンベース銀座	☎03-535-3381	ベストマイコン福岡本店	☎092-781-7131
ウエムラオーディオ	☎0465-23-3591	明昭堂パソコンプラザ	☎0992-25-2020

▼これがかの有名な札幌の時計台。



▶北海道開拓の拠点。昭和48年に昔のままの姿に修理復元された北海道庁旧本庁舎。



他機種ゲーム BEST 10

他メディアからMSXに移植されることが少なくないから、他メディアからも目が離せないね。

PC-88 BEST 10

PC-98と88は、ゲームの方向性が違うのが明確になってきたね。1位の「スーパー大戦略」の息の長さは、ゲームの奥深さを物語っている。それにしてもこのランキングを見ると、アドベンチャーはどこへ行ってしまったの？という感じ。文字ばかりのシミュレーションとひたすら謎解きRPGばかりの気がするんだよね。

	ソフト名	メーカー名
1	スーパー大戦略	システムソフト
2	ソーサリアン	日本ファルコム
3	パワフルまあじゃん	デービーソフト
4	信長の野望・全国版	光栄
5	アルギースの翼	工画堂スタジオ
6	蒼き狼と白き牝鹿	光栄
7	ハイドライド3	T&Eソフト
8	プロ野球FAN	日本テレネット
9	サジリ	日本テレネット
10	イース	ソニー

ビデオゲーム BEST 10

とうとう出ました。「グラディウスII～ゴーファーの野望～」。ところが、これは難度Aの超ムズかし～いゲームだ。竜の体当たりか、フェニックスのはばたきでゲームオーバーになっても、つい熱くなって100円玉を投入してしまう。思わずハマってしまうこのゲーム、早くMSX版で出してほしいものだ。編集部内某事情通コガラピの解説でした。

	ソフト名	メーカー名
1	ファイナルラップ	ナムコ
2	グラディウスII ～ゴーファーの野望～	コナミ
3	アサルト	ナムコ
4	ドラゴン忍者	データイースト
5	ワールドスタジアム	ナムコ
6	上海	サン電子
7	ホットロッド	セガ
8	ビジランテ	アイレム
9	アフターバーナーII	セガ
10	F1ドリーム	カプコン

協力　中央プラザ大泉店・鷺の宮店・渋谷店・野方店・新城店・竹の塚店・大塚店
プレイシティキャロット巣鴨店（ナムコ直営店）

PC-エンジン BEST 5

ほとんど変化なしのランキング。これからのソフトに期待。とりあえず「R-TYPEII」が台風の目玉ソフトかな。1位2位と独占になるだろうか。

	ソフト名	メーカー名
1	R-TYPE	ハドソン
2	妖怪道中記	ナムコ
3	邪聖剣ネクロマンサー	ハドソン
4	ビクトリーラン	ハドソン
5	ビックリマンワールド	ハドソン/LAD/NAS 東映動画

PC-98 BEST 10

毎度のことながら、相変わらずシミュレーションゲーム強し。そのなかで群をぬいてRPGの「ソーサリアン」が1位というのは快挙だね。15本のシナリオの1本1本がよくできていて、安心して操作できる。120種類の魔法を果たして使いこなせるだろうかなどと考えつつハマってしまうのでありました。リアルな戦争シミュレーションもすごい！

	ソフト名	メーカー名
1	ソーサリアン	日本ファルコム
2	カリ・ユガの光輝	T&Eソフト
3	ロード・オブ・ウォーズ	システムソフト
4	マイト&マジック	スタークラフト
5	大戦略II	システムソフト
6	信長の野望・全国版	光栄
7	太平洋の嵐	ジー・エー・エム
8	パワフルまあじゃん	デービーソフト
9	プロ野球FAN	日本テレネット
10	アート・オブ・ウォー	ブロダーバンドジャパン

ファミコン BEST 10

ファミコンにもボチボチと、しかし着実にシミュレーションゲームの波が押し寄せてきたようだ。依然として「ドラゴンクエストIII」が強いけど、次、それに取って変わるソフトは何か、出現が待ちのぞまれているところです。「ビーバップハイスクール」はマンガも人気があるし、映画になったりしててファミコンユーザーの年齢層に合ったゲーム。

	ソフト名	メーカー名
1	ドラゴンクエストIII	エニックス
2	独眼竜政宗	ナムコ
3	3D HOT ラリー	任天堂
4	信長の野望・全国版	光栄
5	ビーバップハイスクール	データイースト
6	燃えろ！プロテニス	ジャレコ
7	桃太郎伝説	ハドソン
8	スーパーマリオブラザーズ2	任天堂
9	武田信玄	ホット・ビイ
10	ダブルドラゴン	テクノスジャパン

RECORD & VIDEO BEST 10

邦楽 LP10

10位の「抱きしめたい」に注目。高中正義&松任谷由実他のアーティストによる「ビートルズ」。アレンジにもそれぞれの個性が出て、おもしろい1枚。

	タイトル	アーティスト	メーカー
1	EDGE OF TIME	稲垣潤一	ファンハウス
2	HEART LAND	佐野元春	EPICソニー
3	BEAT GOES ON	吉川晃司	MSM
4	DEAR	徳永英明	アポロン
5	BLACK LIST	バービーボーイズ	EPICソニー
6	NEVER CHANGE	長渕剛	東芝EMI
7	MUCH BETTER	吉田拓郎	フォーライフ
8	Radio Days	鈴木雅之	EPICソニー
9	Stock	中森明菜	ワーナーパイオニア
10	抱きしめたい(オムニバス)		東芝EMI

TOP1
ファンハウス
EDGE OF TIME
稲垣潤一



最近ヒットソング「サザンクロス」を収録した、8枚目のアルバム。ノリのいいアクティブサウンドで楽しめる。デビュー7年目の実力を結集し、完成度が高い。

邦楽 EP10

夏が近づくとヒットを飛ばすアーティストっているんだよね。山下達郎、杉山清貴、チューブ。夏の海を感じる。俊ちゃんが久々にヒットしたのも注目。

	タイトル	アーティスト	メーカー
1	C-Girl	浅香唯	AVC
2	GET BACK IN LOVE	山下達郎	ワーナーパイオニア
3	僕の腕の中で	杉山清貴	Vap
4	恋したっていいじゃない	渡辺美里	EPICソニー
5	いつか何処かで	桑田佳祐	AVC
6	スターダスト・ドリーム	荻野目洋子	AVC
7	BEACH TIME	チューブ	CBSソニー
8	千年の涙	中村由真	フォーライフ
9	Boys	杉本彩	クラウン
10	抱きしめてtonight	田原俊彦	キャニオン

TOP1
AVC
C-Girl
浅香唯

スケバン刑事からなんと一転して化粧品のCFガールに。資生堂夏のキャンペーンCFソングがこれ。ちょっと大人のメイクで、唯ちゃんの新しい魅力発見。



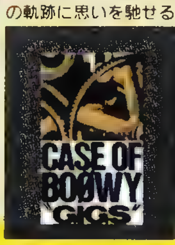
VIDEO 10

最近LPも栄枯盛衰が激しい。そんななかで、ビデオは落ち着いた動きをしている。ZIGGY、浅香唯、中山美穂などが前号に引き続いてがんばっている。

	タイトル	アーティスト	メーカー
1	GIGS 1	BOØWY	東芝EMI
2	GIGS 4	BOØWY	東芝EMI
3	GIGS 2	BOØWY	東芝EMI
4	GIGS 3	BOØWY	東芝EMI
5	SUCK THE BLUES	ストリート・スライダース	EPICソニー
6	デビッド・シルビアン・スペシャルシンプル	デビッド・シルビアン	東芝EMI
7	唯ちゃんの日記帳	浅香唯	東映
8	CATCH ME LIVE	中山美穂	キング
9	1.16 芝浦 冬の陣	ZIGGY	徳間ジャパン
10	スレッジ・ハンマー	ピーター・ガブリエル	東芝EMI

TOP1
東芝EMI
GIGS 1
BOØWY

BOØWY上位4位独占。6年間の軌跡に思いを馳せる人も少なくないたろう。ラストコンサートのライブを収録したLP「LAST GIGS」も期待!



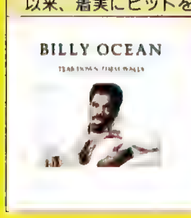
洋楽 LP10

じっくり聞かせるビリー・オーシャン、ポップで表情豊かなシャーデーが上位にランクイン。ここのところハードロックが影をひそめているような気が……。

	タイトル	アーティスト	メーカー
1	テアー・ダウン・ジーズ・ウォールズ	ビリー・オーシャン	ワーナーパイオニア
2	オデッセイ	イングヴェイ・マグムスティーン	ポリドール
3	ダイヤモンド・ライフ	シャーデー	EPICソニー
4	ホエン ネバー ユー ニード サムバディ	リック・アストリー	BMGビクター
5	ライブ・アット・リッツ	ロンウッド&ボディドリー	AVC
6	キングダム・カム	キングダム・カム	ポリドール
7	Viva Hate	モリッシー	東芝EMI
8	FAITH	ジョージ・マイケル	EPICソニー
9	ザ・セブンス・ワン	ToTo	CBSソニー
10	テレンス・トレスト・ダービー	テレンス・トレスト・ダービー	EPICソニー

TOP1
ワーナーパイオニア
テアー・ダウン・ジーズ・ウォールズ
ビリー・オーシャン

1984年の「カリビアン・クィーン」以来、着実にヒットを飛ばしているビリーの3作目のアルバム。感動的ラブ・バラード「カラー・オブ・ラブ」に人気集中。



協力 新星堂新宿店 5月1日現在

読者が選ぶベスト10 READER'S BEST 10

は〜い！　お待たっせしました。4月号から6月号にかけて募集した「MSXにしてほしいソフト」の発表だよ〜。1人で1枚のはがきにびっしり書いてくれた人や、「ATETEMIRUKA」宛のはがきに便乗して書いてくれた人、みんなTHANKSでした。はがきの総数は1105通だけど、1人で複数書いている人も多かったから、なんと230項目に分かれてしまった。ほとんどが、「1人だけの支持ソフト」だったけどね。ジャ〜ン、それでは発表します。「MSXにしてほしいソフト」第1位は、日本ファルコムの「ソーサリアン」でした!! キミの「MSXにしてほしいソフト」はBEST10に入っているかな。入っていないとしても力を落とさないでね。日本ファルコムの木屋さんへのインタビューを読んでみてよ。キミの熱意がメーカーサイドに届けば移植されることがある……場合もあるのだからねっ。

MSXにしたいソフトベスト10

1位　日本ファルコム　ソーサリアン　総数312通



読者が選ぶ「MSXにしてほしいソフト」の第1位となった「ソーサリアン」。MSXで出る予定はあるのか、いやぜひ出してほしいと、みんなの期待を背に編集部代表は「ソーサリアン」の生みの父・木屋善夫氏を訪ねるべく、東京・立川の日本ファルコムに赴いたのであった。

MSXで出してほしいソフトを募集したところ「ソーサリアン」が1位だったんですが、この結果について、いかがでしょうか。

木屋氏（以下敬称略）　雑誌を見ていると、シミュレーションがベスト10の上位に入っているでしょ。「ソーサリアン」が1位というのは意外でした。「ソーサリアン」がウケたっていうのは、ゲーム自体は大作だけど、シナリオが15本に分かれていて、やる人にとって手軽だからじゃないかな。1本のシナリオを最初から最後までやるというのに飽きてきちゃっているというかんじはしますね。

——ズバリ、「ソーサリアン」MSX版が出る予定は？

木屋　今のところはありません。

——データ的には可能ですか？



木屋　やってみればわかると思うけど、厳しいものがありますね。

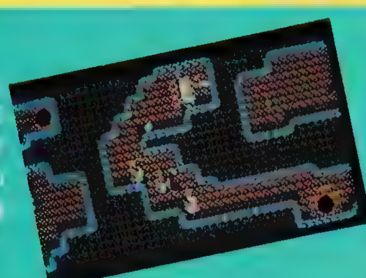
——具体的には。

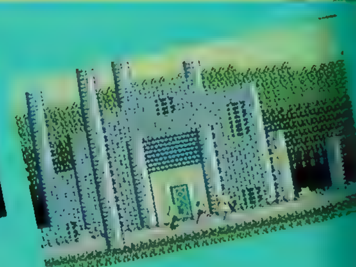
木屋　容量的に、MSX1ではまず無理だね。ディスク何枚組かにすればシナリオはなんとかなると思うけど。それから全面スクロールが難しい。キャラがたくさん出てくるのは移植しにくいし、動きがつらい。スプライト機能が使えないとすると、全部グラフィックでやらなければ

2位	ドラゴンクエストIII	エニックス		6位	大戦略II	システムソフト
	243通。ファミコンのフィーバーぶりをみても一刻も早くやりたい気になるぜ。				129通。MSXの「大戦略」の様子を見ると、「大戦略II」が出たら…。	
3位	R-TYPE	ハドソン		7位	マイト＆マジック	スタークラフト
	192通。PC エンジンでIとIIに分かれて出た。MSXでも充分期待！				119通。本格派RPGだから、やり応えバッチリだもんね。	
4位	アフターバーナー	セガ		8位	源平討魔伝	電波新聞社
	154通。体感ゲームは、臨場感が命だから、アーケード版そのままは…。				117通。X68000にも移植されたよね。でかキャラを生かしてMSX版に！	
5位	妖怪道中記	ナムコ		9位	スーパー大戦略	システムソフト
	141通。これもPC-エンジン版だけど、まもなくファミコンでも出るよね。				110通。ゲームの性格が違うから、「大戦略II」と両方とも書いた人が多かった。	
				10位	蒼き狼と白き牝鹿	光栄
					108通。「信長の野望・全国版」「三國志」に続いて、出ても不思議じゃない	



1位
ソーサリアン







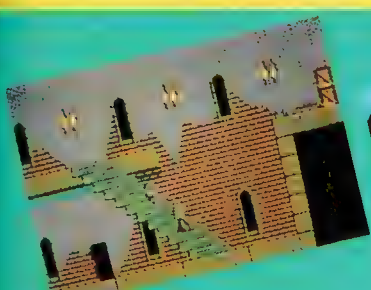
ならないでしょ。画面切替えにするという手もあるけどつまんないし……。
──MSXにするとしたら、88寄りか98寄り、どちらでしょう。
木屋　今まではね、移植はオリジナルに忠実にやってきたけど、「ソーサリアン」から考え方を大幅に変えたんだ。マシンごとにユーザ層が違うんだからなるべくユーザに合わせる方向にもっていくというふうにね。
　ユーザ層を意識すると、MSXは98をもう少し簡単にしたようなものになるのかな。98はモンスターの設定が88の半分以下、謎解きを主流にして、88でネックだった2段ジャンプも排除しちゃった。ただ謎解きを複雑にすると、MSXユーザにはつらいかな。
──じゃあ、アクション部分を中心にするというのは？
木屋　う～ん、肝心のスピードが出ないことにはね。MSXがもっと進化してくれるといいんだけど（笑）。
──具体的に、木屋さんがMSXに移植するとしたらどういう形になると思いますか？
木屋　方法は2つあるね。ひとつはオリジナルそのままでいく。もうひとつはかなり思い切って手を入れちゃう。たとえばセーブデータが10人分だと、ものすごくくっちゃうから、パーティをやめて1人にして、削った分いろいろできるようにする。そうなると時間の概念も変えて、10回行って帰ると1年というように伸ばしてやらないとならないね。それから「ソーサリアン」はモンスターの通り抜けができるんだ。ぼくはあまり好きじゃないけど（笑）。それをやめて、戦うか跳び越えるようにするとアクション性が強くなると思う。アイテムなんかも無限増殖でかなり負担がかかっている。
──というと魔法を減らしちゃうんですか？

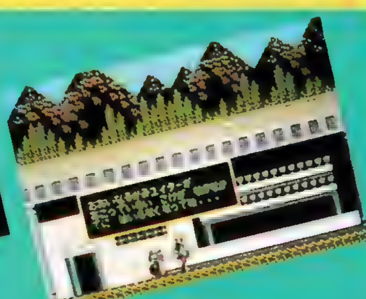


木屋　魔法は組み合わせで8万種類くらいある。その中から128種を抜粋して魔法屋さんで作れるようにしたのがオリジナルだけど、組み合わせじゃなく固定化して32種類にするとか……でも、あんまり大きく仕様を変えると、「ソーサリアン」じゃなくなっちゃう（笑）。
──具体的な話が多いところをみると、実は開発しているんじゃないんですか？
木屋　いえいえ（笑）。いま88VAをやっていて、その後は何も決まってないです。オリジナルか、移植かもわかりません。
──VAはどうですか？
木屋　手強い、手強い。これで、力尽きるんじゃないかな（笑）。
──移植しやすいゲームというのはありますか？
木屋　自分でやんなきゃならないことを考えて、初めから移植しやすく作ってあるんですよ（笑）。98版は2ヵ月くらいかな。X1は3週間、VAは1ヵ月。MSXもオリジナルで動いてくれれば3週間で……。ただ、バージョンダウンはしたくないからなあ。



──ユーザがもっともっと騒いだら、木屋さんがソノ気になるとか……ってあります？
木屋　そうですね。ぼくの耳には、MSX2で出してくれというのは全く届いていませんからね。はがきがこれくらい（と、テーブルから15センチくらいの高さを示して）溜まれば「やらなくちゃしょうがないな」という気になりますね。移植は要望の声の多い順にやってますから。移植されたものははがきがたくさん来たからです。ただし、脅迫状とか、直の電話は困るけどね（笑）。
──なんか「ソーサリアン」をやりたいと思っているMSXユーザには希望がもてるお話で、うれしいですね。ぜひぜひ、MSX版「ソーサリアン」をお願いします。今日はどうもありがとうございました。





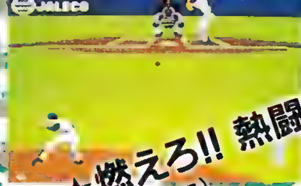
募集

再度募集！キミが選ぶ「ボクの好きなベスト10」

　5月号と6月号で募集をした「ボクの好きなソフトBEST10」は「MSXにしたいソフト」の陰に隠れてしまって、イマイチ反応が鈍かったので、再び、大募集!!　MSXのソフトで、「誰が何と言おうと、ボクはこのゲームがいーんだ！」というソフトを教えてほしい。
　応募要領は、住所・氏名・年齢・職業（学年）と好きなソフト5位までを書いてP126の住所宛「ボクの好きなソフトBEST10」係まで送ってねっ。締切りは、集計の都合で申し訳ないんだけど6月15日。「ATE TEMIRUKA」と締切りが違うからまちがえないよ～に。結果は8月号で発表するからね。さあ、BEST20おなじみさんが並ぶか、アッと意外な展開か、楽しみだね。



★紫醜罹
(日本テレネット)

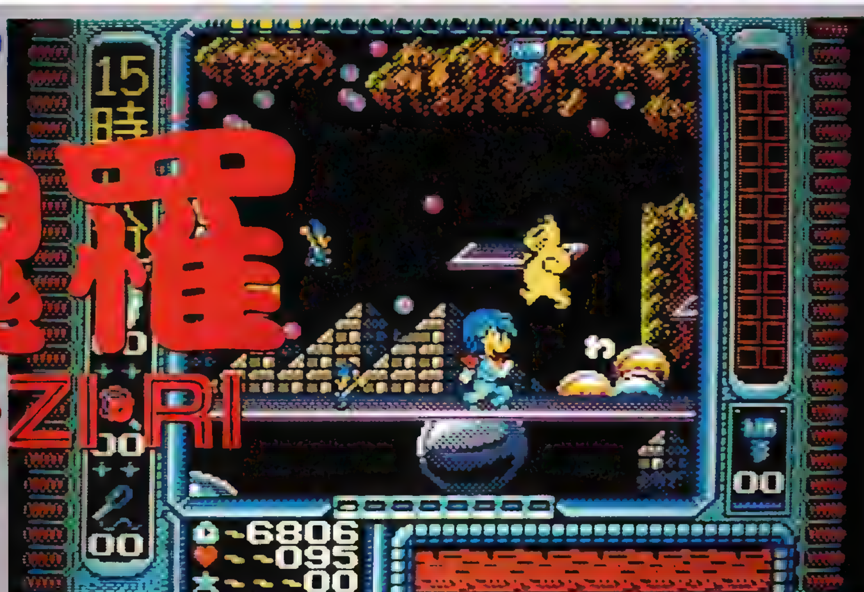


★燃えろ!! 熱闘野球'88
(ジャレコ)

最新ゲーム爆裂攻略法

毎度おなじみ爆裂攻略! 来たるべき夏休みに向けて、
今月はいっきに7本! どど〜んと行くぜっっ!!

紫醜罹(サジ)
SA·ZI·RI



日本テレネット
ディスク
MSX2専用
VRAM 128KB
6,800円
発売中 ☎03-268-1159

表向きはコミカルな、RPG付きアクションゲームだっ!!



梅雨。毎日ジメジメしてて、ほんとーっにイヤだねっ！　でも、こんなときこそ、ゲーム三昧(さんまい)のチャンス!!　家の人に「ゲームばっかりしてないで、外で遊びなさい！」って言われても;雨を理由にできるもんねっ！（勉強しなさいって言われたときは、ちょっとツライけど）

さて、今月の１発目は、日本テレネットから発売された『紫醜罹(サジリ)』っていうゲームだ。このゲーム、基本的にはアクション。でも､「アクションなんて苦手だよっっ!!」なんていうキミでもだいじょうぶ。敵に出会ったら、すぐにRPGに持ち込めるDSG（デュアルシステムゲーム）ってのがあるんだ。敵と戦うときも、コマンド選択だけでOKなんだぜっ！

あと、このゲーム、表向きのキャラはコミカルなんだけど、バックに流れてるストーリーは、かなり重厚。徐々に明らかになっていくぞ！

略法



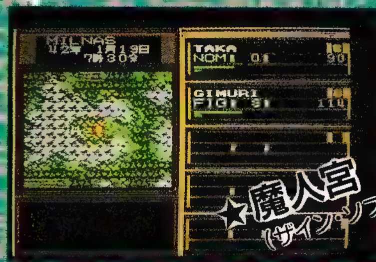
★激突ペナントレース
（コナミ）



★亜空戦記グリフォン
（マイクロキャビン）



★セイレーン
（マイクロキャビン）



★魔人宮
（ザイン・ソフト）



★アレスタ
（コンパイル）

STORY



はるか昔、凶悪な生物が生み出された。SA・ZI・RI。それは、あらゆる恐怖を実体化させる究極の破壊生物であり、驚異的な増殖能力と変成能力で全宇宙の生命体を滅亡寸前まで追いやった。

だが、1人の超能力者が現われ、SA・ZI・RIの源核を重力封印し、宇宙は再び平和を取り戻した。

そして、長い年月が流れた。

人々は、SA・ZI・RIのことなど忘れ平和に暮らしていたが、ある日、植民惑星「ディオーム」からの通信が途絶え、それはまたたくまに「ディオーム」の星域に広がった。SA・ZI・RIの復活。

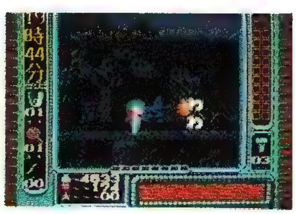
連邦首脳陣は、再びSA・ZI・RIを封印するため、もとVナンバーきっての超能力者、アーク・ジェス・ライヴァーに、非常呼集をかけるのだった……。

時間がとっても大事なんだぜえっ!!

このゲームは、1日24時間で進行するんだ。もちろん、昼間は明るいし、夕方になれば、だんだん暗くなって夜はまっ暗！『紫醜罹』をプレイする上で、この時間っていうのはすごく大事!! まず、普通のアクションシーンでは、夜になると強敵がぞくぞく登場。先に進むのが、かなりキビシクなるぜ。また、ステージによっては、ある時間にゴールしなきゃならないとこもあるんだ。アークは、体力とひきかえに時間を進めることができるので、なるべく明るいうちに行動しよう!!



◀昼間は、敵の攻撃もそんなにきびしくない。地形も見やすいから、けっこうラクだよ。

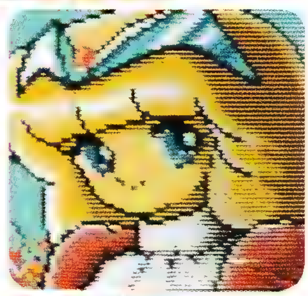


▶夜になると、こんなにまっ暗。敵が、ぐぅうんと強くなってる。気をつけろ！

キャラクター紹介



●アーク・ジェス・ライヴァー
◀連邦の超能力部隊・Vナンバーのもと隊員。SA・ZI・RIを倒せる唯一の人間だ。



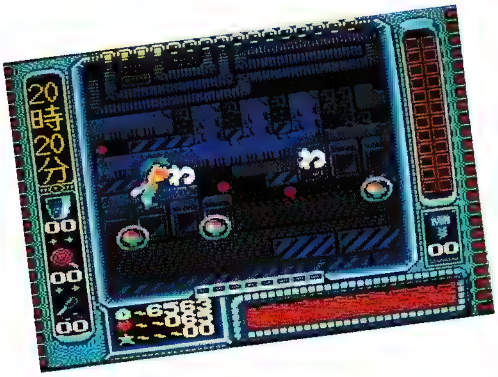
●エルロード・メイ・リアンナ
▶エルロード王家の第一王女。惑星「ディオーム」付近を通過中消息を断つ。



●ウォルティ・ルリーマ
◀Vナンバー時代の、アークの同僚。だが、Vナンバー解散後から行方不明。

From Letter グラディウス2の大技？ 初めの宇宙の所で適当にパワーカプセルを取る。そして、キーボードをメチャクチャに押すのだ。運が良ければいきなりボスキャラがでてくるのだ！ （千葉県 立川裕喜 ♂） ←成功した人は編集部にお便り下さい！

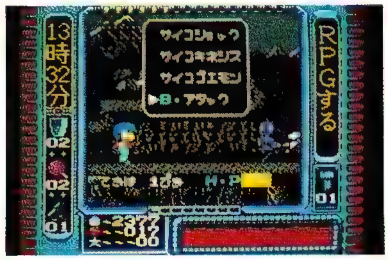
ボイス攻撃でガンガン進めっ!!



アークの武器は、声！　でも、ただの声じゃないぞ！　超能力の音声で敵を破壊する、パワーボイスなんだぜ!!　それに、パワーボイスの強力版のサイキックボイスもある。どちらのボイスとも、アイテムを取るとパワーアップ。

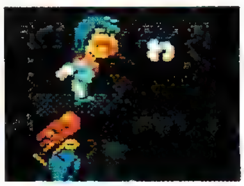
基本的には、ボイスをバシバシ撃って敵を倒し、各ステージにあるジョイントビスを全部集めれば、ボスと御対面！　でも、実際はもっと複雑なんだ。

RPGモード



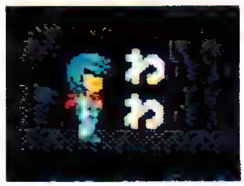
▲敵の攻撃がキビシイときは、すぐさまＲＰＧモードに切り換えを！　情報やアイテムがもらえることもあるんだよ!!

パワーボイス



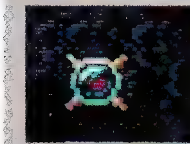
▲エネルギーのチャージ時間が長ければ長いほど強力なパワーボイスが撃てる。

サイキックボイス

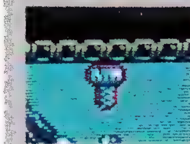


▲アイテムによって、いろいろなバリエーションがある。超強力武器だ！

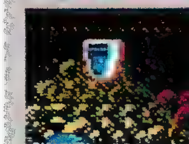
アイテムは、こんなの!!



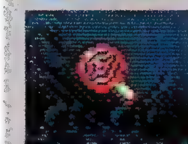
●フォース・ユニット
ZAPバリアから身を守る。これがないと、ある位置に飛ばされる。必ず取ろう!!



●ジョイント・ビス
SA・ZI・RI封印に必要。すべて取らないとスタート位置まで戻されてしまう。



●ウォーター・ユニット
これを取ると、パワーボイスが連射できるようになる。あったほうが戦いやすいぜ！



●ドロップ・ユニット
サイキックボイスを、ランクアップさせる。持っている個数でバリエーションが決定される。



●マイク・ユニット
サイキックボイスを、パワーアップするアイテム。敵に与えるダメージが大きくなるのだ。

これがビジュアルステージ!!



各ステージの中間地点には、こんなビジュアルステージがある。

ここでは、なぜSA・ZI・RIが復活したか？の謎が、だんだん明らかになってくるんだ。ここのシーンは、アドベンチャーの謎が明らかになっていくみたいで、なかなかいいぞぉ！



▲はたして、SA・ZI・RI復活の真相とは?!

このほか、マップ上のあるポイントやRPGモードでの敵キャラからも情報が聞けるのだ（これは、おもにステージクリアのための情報が多いよ)。

ステージクリアのための情報、特に時間に関することは、必ず聞いておくようにね。

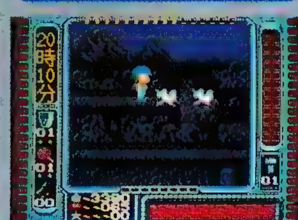
こんなときはアブナイぜっっ!!

地形トラップ



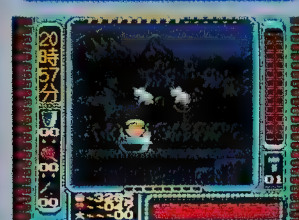
◀う〜〜ん！　ジョイントビスが取れないところへ出てしまった!!　このまんまじゃ、またスタートからやりなおしだぁぁぁ！
と、こんなことにならないように、ステージのマップはしっかり頭に叩き込んでおこう！

夜



▲夜っていうのは、本当に危険だ。油断してると、すぐにやられちゃうぜ！　もし夜になったら、やっぱり時間を進めたほうがいいと思う。

体力ピンチ！



▲アークの体力がなくなってきたら、すかさず体力回復のゴエモン。ただし敵の通り道でやったりすると、ヒサンなことになるぞっっっ!!

私には中２と小５の娘２人がおりますが、ＡＲＰＧについてはまだまだ負けません。娘がやって解けない事は、私が良く解く事があります、と言っても解いたのはガリウスの迷宮だけで、イース、ザナドゥ等は未だに解けません。（？県　佐藤勝也　♂）

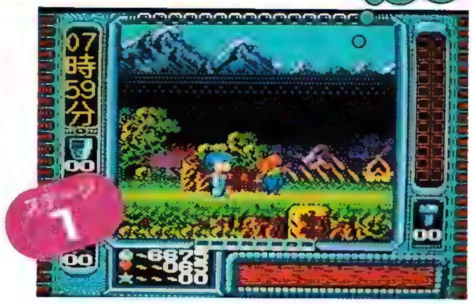
From Letter



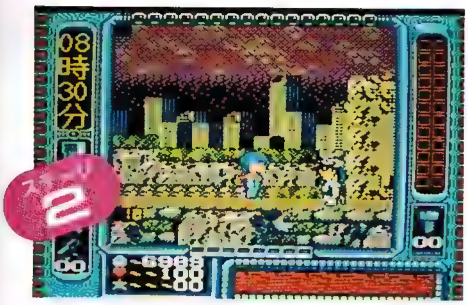
各ステージの ワンポイントアドバイス ありがたやありがたや

ここでは、各ステージのワンポイントアドバイスを大紹介!!（ってほどでもないかな?）それぞれのステージは、ビジュアルシーンをはさんで、前半後半にわかれている。前半部は、フォースユニットとジョイントビスを全部取って出口までいけばクリア。後半部は、やはりジョイントビスを全部取り、どこかに隠されているメッセージを見つけて、ある時間内でステージの終わりを通過すればボスと対決だっ！

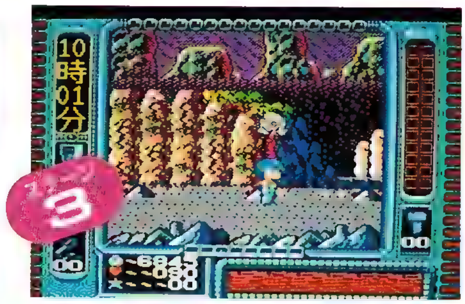
条件を満たさないでステージクリアしようとするとスタートまで戻されちゃうぞ!!



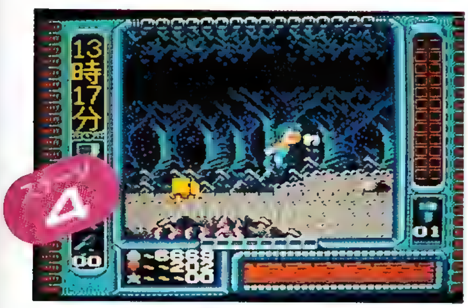
▲前半部は、地形のトラップに気をつければそんなに問題ない　後半の怪しそうなところは、ジャンプして調べてみよう　"タケる"がヒントを持っているぞ！



▲ヒスの位置が、昼間はちょっと見にくいところにあるので、注意！　アイテムを盗むマウスもいやな敵だ。ファーマーミカミのセリフがヒントだよ。



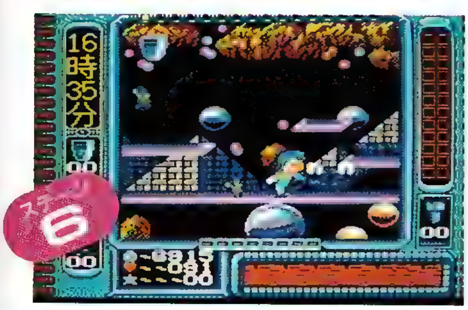
▲前半は、わざと１回ＺＡＰされ、最初の画面のクレーの扉に入る。すばやくクリアするのがコツだ。ヒントは、川の木のある島に隠されている



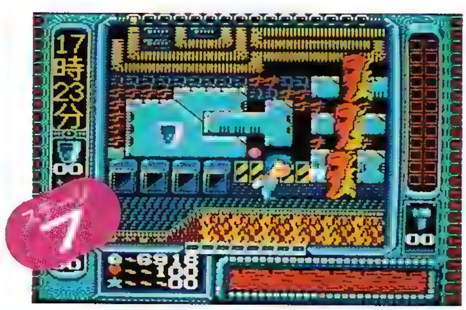
▲見えない落とし穴に落ちないように！　後半では、いきなり強い敵が出てくるので、常に昼にして進もう。あまり戦わず、先を急いだほうがいいぜっ!!



▲ここも１回ＺＡＰされなければならないところなので、タイムリミットに注意！　後半のメッセージポイントは、橋の下にある。上部を進んでいると通過できないのだ。



▲敵の攻撃がかなりきびしいステージだ。この面も１回ＺＡＰが必要だ。後半には、追撃してくる敵も出てくる。グリーンのメッセージボックスを見のがすな。

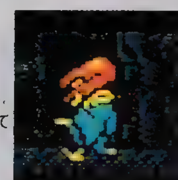


▲前半は、かなりタイムがきびしい。後半も、ゴエモンできる安全地帯が少ないので、あせらずに　メッセージは、アスキースティックJr.のところだ!!

へへ～んだ!! 敵なんかこわくね～やっ!!

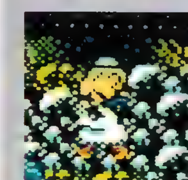
って思っちゃうんだよね～、こんなコミカルなのばっかだと。でも、ステージが進むとやっぱりてごわいんだ。中には、RPGモードを受けつけないヤツもいるんだぜえっ！

▶恐怖！ドテラ男
オチャー



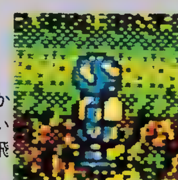
ステージ１で出てくる。とくに、後半で連続して出てくるのがいやだ！　夜に多いぞっ!!

◀謎の中国魔人
山口シビック卓也
（25才）



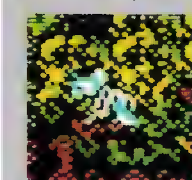
コイツも夜になると次次出てくる。トウフ攻撃に気をつけよう！

▶超合金合体ロボ
アマゾネス3

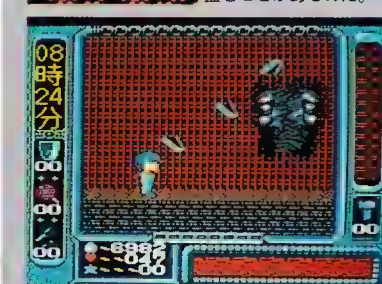


ロボットの敵だ。だからどおだってことはないけど。ぴょんぴょんと飛びはねてくる。

◀超人絵入魔
ミーガー



横一直線に飛んでくる敵。レベルアップに便利な敵だけど、アイテムを盗むことがあるのだ。



▲で、これがステージ１のボス "シュール・ツノダリ"。うーん、ぶきみなヤツ！　なんかへんなのを投げて攻撃してくるぜっ!!

From Letter　サラマンダの真のエンディングが見たくてグラディウスⅡを買いました。だが、私のＭＳＸ（カシオＭＸ－10）は１スロットしかない。ううっ、ばかな私…。（東京都　うっきゃきゃ　♂）

SeiLane
セイレーン



マイクロキャビン
ディスク2枚組
MSX2専用
VRAM 128KB
7,800円
発売中 ☎0593-51-6482

カワイイどーぶつたちがいっぱいのメルヘンちっくアドベンチャーだよ!!

動物はけっこう好きだな。犬よりも猫。それも子猫じゃなくって、すっかり大きくなったやつがのべーっとしてるのがいいと思う。あとねぇ、カメ。カメも慣れてくると、呼べばちゃんと来るし手からエサを食べたりするんだ。子供のころは、ほかにもいろんなのを飼ってたんだけど、いつのまにか忙しくなっちゃて、すっかり動物とごぶさたしてるんだよねぇ。

ってところで出てきたのが、マイクロキャビンから発売された動物いっぱいのアドベンチャーゲーム『セイレーン』。他機種ではすでに発売されてて、なかなか好評なメルヘンチックなゲームだっ！

古くからのMSXユーザーは、マイクロキャビン、動物、メルヘンアドベンチャーっていうと、『はーりぃふぉっくす』を思い出すかもしれないけど、全体的な雰囲気はあんな感じのゲームなんだ（余談だけど、ゲーム中にもちゃあんと『はーりぃふぉっくす』の一家が出てくるんだぜ！)。あーいうちょっとほのぼのとしたメルヘンタッチのゲームが好きな人は、見のがせない1本だねっっ！

また、キャラがとってもカワイイから、いままでパソコンゲームなんてやったことない女の子に見せてあげるとよろこばれるかもしんないぞ！　う〰〰ん、そういうふうに考えると、このゲームは、もう御家庭の必須アイテムと言えるかもしれないね！アドベンチャーゲームとしても、それほどむずかしくないし…。

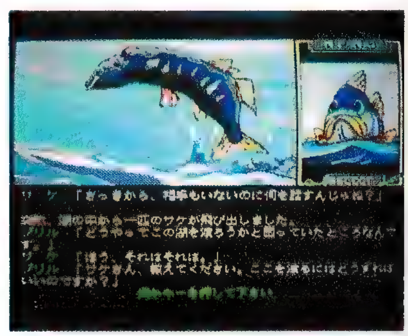
さあ、キミもプリルになって、冒険に出発するのだっっっ！



◀ほかの動物から、いろんなアイテムをもらうのだ！



◀動物アドベンチャーだけあって、こぉーんなカワイイ動物たちがたっくさん出てくるんだ。人間もちぴっと出てくるけどね。



▲登場するキャラから、いろいろな情報を聞きながら進んでいこう！

From Letter
毎月読んでいます。もっとＡＶ関連、ＣＧ、プログラム、ハード関係の記事を載せて下さい。ＭＳＸだって立派なパソコンなんだから、ゲームの記事ばかりでなくテクニカル関係の記事を載せて下さい。期待しています！　（福岡県　横田信慈　♂）



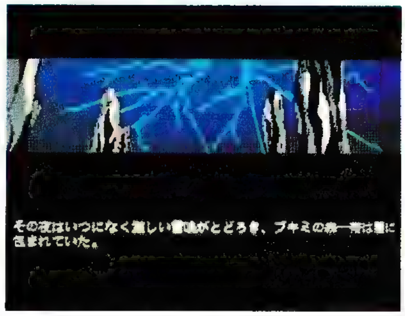
ストーリー

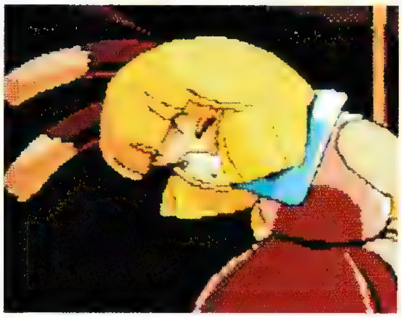


魔王パズルにさらわれたクリスを助け出せ!!

森の動物たちが寝静まる真夜中。激しい雷雨とともに、ひとつの大きな影が現れた。その不気味な影、動物たちが「魔王パズル」と呼び恐れている影は、森のなかをゆっくりとひとまわりすると、闇とともに去って行った。

昨夜の嵐がうそのように晴れわたった次の日、森の中は、木々の息づかいだけが聞こえてくるような静けさを保っていた。い





つもなら、目ざめた動物たちのにぎわいが聞こえてくるはずなのに……。

★　★　★

とびねずみのプリルは、体は小さいけど元気いっぱいの男の子。まだ生まれたばかりのときに生き別れになってしまった妹のクリスをさがすため、長いあいだ旅を続けていた。

風の噂にクリスがいると聞いてやってきた森。だが、その森の広場で見たものは、奇妙な動物たちの石像であった。さらに、その足元には、クリスが身につけているはずの青いペンダントが落ちていたのだ。

「クリスはここにいた！　だが、なにか危険な目にあっているらしい！」

そう感じたプリルは、静けさの漂う森を奥へ進んで行った。

はたして、プリルとクリスの運命はいかに?!



登場キャラクター紹介—①

とぉーってもカワイイ登場キャラの一部をここで紹介しちゃおう（中にはかわいくないのもいるけど）。でも、プリルってよく見るとちっちゃいんだねっ！

プリル



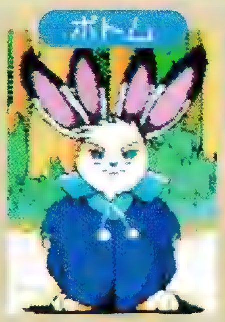
▲このゲームの主人公のとびねずみ。勇気と元気は誰にも負けない男の子だ。妹を捜して旅をしている。

ラトク



▲冒険の途中からプリルの仲間になってくれる、人間の男の子。最初は言葉が通じないのだ。

ボトム



▲セイレーンのくにの時間を管理している、4本耳のうさぎ。いろいろヒントを教えてくれるが……。

セーブうさぎ



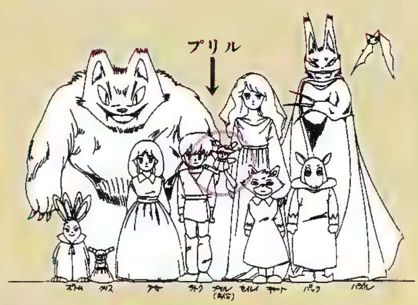
▲ゲーム途中でセーブしたいときは、こいつを呼ぶのだ。気分屋なので、いつも来てくれるとはかぎらない。

モルグ

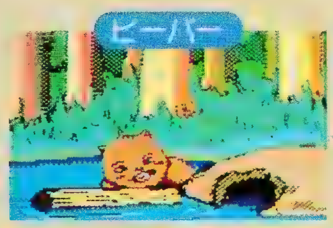


▲動物の国一番の長老だ。森の様子やクリスのことを知っている。水をあげて話を聞こうぜっ！

プリルってば、ちっちゃい！



ビーバー



◀物をけずって、剣を作ったりできる。この技術は、ぜひ覚えたいね。

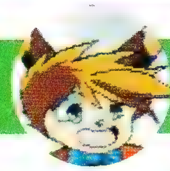
カエル



▶モルグの話を聞き終わってから話しかけてみよう。ジャンプを教わるのだ。

From Letter　創刊号から㊙で買っていた10冊のM誌を兄に発見された。しかし、兄の部屋からも10冊のM誌を発見！　2人でいままで何をやっていたのだろうか？　20冊のM誌は、何も語ってくれない。（長野県　山本直樹　♂）

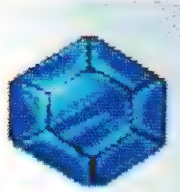
ゲームはこんなふうに進めるのだ!!



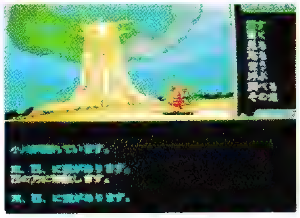
アイテムを手に入れ、技術を覚えよう!!

ゲームは、動物の国の入口から始まる。この国でプリルがしなきゃいけないことは、アイテムを手に入れ、情報を集めること。それに、ほかのキャラの持っている技術（より高くジャンプしたり、剣を作ったりetc.）を教わることだ。ここでやることをきちっとやっておかないと、あとあと行き詰まっちゃうぜっ！

とりあえずスタートしたら、



◀これが、ブルーの宝石。別名セイレーンの宝石っていうんだ。



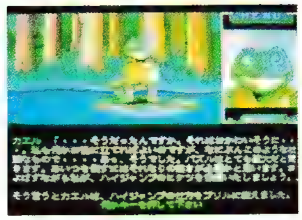
▲モルグの話は、よ～く聞いておこうぜっっっ!!

北に行ってみよう。あたりの様子がちょっとおかしいので、すかさずまわりを見てみると…！　なんと、森の動物たちが石像にされてしまっているんだ。

ここでは、石像の足元にあるブルーの宝石を必ず取っておこう！　こいつは、一番重要なアイテムなんだぜっっっ！

モルグとボトムからは情報を、カエルとビーバーからは技術を教わっておこう。また、キツツキからもらった木の実は、ヤマアラシにあげよう！　代わりに、武器になるハリをもらえるぞ！

２回目にボトムと会い、話を聞いたら、しばらくなにかコマンドを入れてみよう。宝石が赤く輝き、フェアメルへ行けるよ。

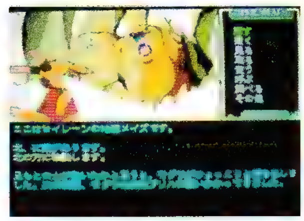


▲バズルと戦うためには、いろいろな技術も大事だ。聞きもらすなよ！

ジャマする敵と戦いながら進め!!

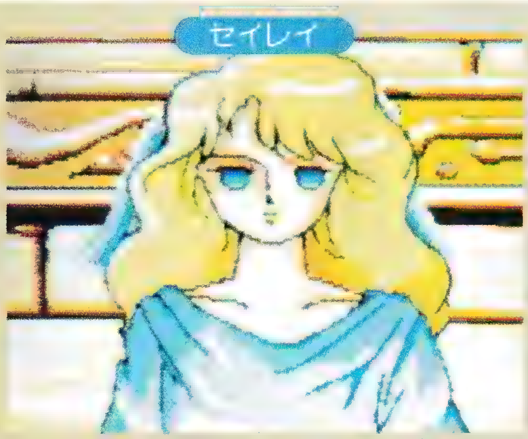
天上界をクリアして地上に戻ると、今度は地底メイズに行くことになる。ここから先は、バズルの手下どもが、プリルのことを、いまや遅しと待ちかまえているのだ。武器をうまく使いわけて戦おうぜっ！　また、中には、毒を持った敵も出てくる。もしも毒にやられてしまったら、すぐに解毒用の薬を使うこと（あるキャラからもらうことができるんだ）。ただし、この薬は２回分しかないので、そのへんをよく考えてね！

無事に地底メイズを抜けると、今度はグリフォンの森だぞ！



▲最初に出てくる魔王の手下・モグラ。ものすごく弱い!!

登場キャラクター紹介②



▲天上界フェアメルに住む女神さま。この人に会うと「魔法の鏡」っていう超重要アイテムをくれるのだ。



▲なかなかひょうきんなやつ。目がかわいい。おなかをすかしているので、食べ物をあげよう。



▲天上界に住む、伝説上の生き物。天上界から地上までおくってくれるのよ。

こいつらが　わるもんだっ!!



◀クリスをさらい、森の動物たちを石にしてしまった魔王。セイレーンの宝石を狙っているらしい。



▲バズルの一の子分。さすがにバズル直属の部下だけあって、かなりの強敵だぜ。２回戦うことになるぞっ！



◀プリルの様子をバズルに伝えるスパイ。

◀地下に出る敵。毒を持っているぞ！

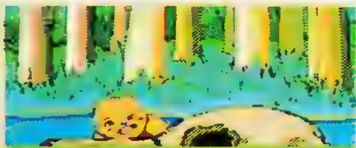
新発売！　食べると泣いちゃう〝すらいむまんじゅう〟。安い、まずい、動くの三・三・七拍子。１ヶ３Ｇで全国小売店で絶賛発売中　リムルダール株式会社広報部。（長野県　あすぎいね　♂）

From Letter



最初はここで冒険！

どうぶつの国のマップだよん！

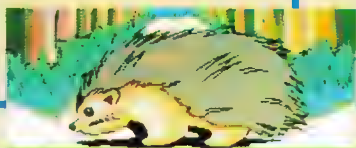


剣を作る技術を教えてくれるのだ。ついでに、木の剣も手に入るよ。



再びボトムに出会う。話し終わったら、コマンドをいろいろ入れてみよう。天上界に行けるぞ。

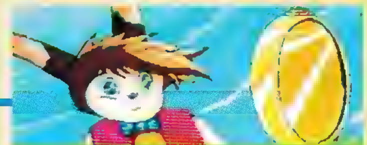
➡天上界 フェアメルへ



道の真ん中にヤマアラシがいる。おなかをすかしているので、食べ物をあげよう。



木の上には、キツツキがいる。落ちている虫をとってあげると、木の実をくれる。



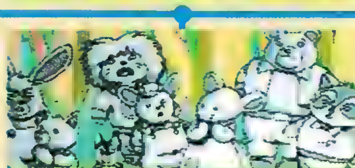
４本耳のうさぎ・ボトムが出てくる。でも、話の途中でどっかに行ってしまうんだ。



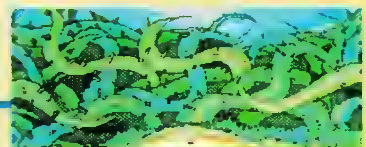
この国一番の長老・モルグじいさんがいる　のどをかわかしているので、水をあげよう



小川を見ると、カエルが流れてくる。ジャンプ技術を教えてくれる。水もここで手に入るぞ



まわりを見ると、動物たちの石像が！　ここでは、ブルーの宝石を拾っておこう。



トゲトゲのいばらが絡みあってて、ちょっと通れそうもない。引き返そう。



動物の国の入口。ゲームは、ここからスタートするのだ。ブリルのことを見ておこう。

←ココがスタート



動物の国のマップは、こんなふうになっているんだ。途中にある●のところは、とくになにもないとこだけど、セーブうさぎを呼べることがあるぞ。
あと、話をしてくれないキャラがいたら、何回も話しかけてみるといいかもよ。

さらに、こんな場面も出てくるのだ！

ゲームを進めていくと、さらにこんなシーンも出てくる。よく話を聞いてクリアしようぜ！

●天上界フェアメル



▲セイレーンの国の女神・セイレイがいる。ユニコーンにも会えるよ。

●[illegible]ハイズ



▲ハスルの刺客が待ちぶせている地下洞窟。武器の使い方を間違えるな！

●グリフォンの森



▲猛毒をもったコブラ、そして、パズルの第一の部下・テンと戦うことになるぞ！

●人間の村



▲ここで、やっとラトクに会える。リスからもらったものを使おうせっ!!

From Letter　最近、ガンダーラを買いました。早くも人間界、地獄界、餓鬼界をクリアしました。やったー。それからM㊙にお願いがあります ハイドライドⅢの攻略をまとめた付録を付けて下さい。（岩手県　吉田雄也　♂）

魔神宮



ザインソフト	
ディスク	
MSX2専用	
VRAM 128KB	
7,800円	
発売中 ☎0794-31-7453	

超本格派好みのキミにピッタリ☆のRPGだ!!

最近のはやりって、けっこうお手軽な感じのRPGなんだよね。でも、たまにはちょっと本格的なヤツにも取りくんでみたい。そんなふうに思ってたら、あったあった！ それがこの『魔神宮』ってわけだっっ!!

『魔神宮』は、5人パーティー制のファンタジーRPG。最初にこのゲームをプレイしたときは画面がジミだし、自分のキャラはすぐ死んじゃうし、「えー、これなにーっ！」って思ったんだけど、違ったね、やり込んでみると。このゲームのノリは、洋物のRPGに近いものがあるんじゃないかな？

考えてみれば、アチラ版のRPGやるときは、いつもこんな感じだったんだよね。

こいつは、時間をかけて、じっくり遊びたい1本だぜ!!

STORY

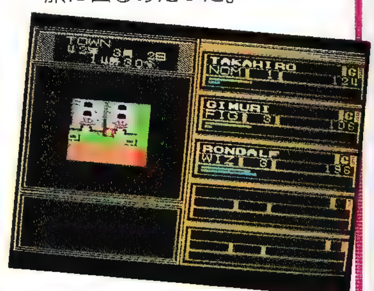
時は、剣と魔法が支配する時代。人々は、MILUNUSという豊かな大地で平和に暮らしていた。

MILUNUSの領主である、TYRANT城の主・CARTINGにも、念願の王子が誕生し、なにもかも順調であった。

やがて、王子が青年になるころ、突如悪しき神が地上に妖魔軍団を送り込んできた。

平和な暮らしに慣れた人々は、つぎつぎに妖魔軍団の餌食になり、ついにCARTINGもその力の前に絶命する。

父を失なった王子は、妖魔軍団を倒すため、仲間を捜す旅に出るのだった。

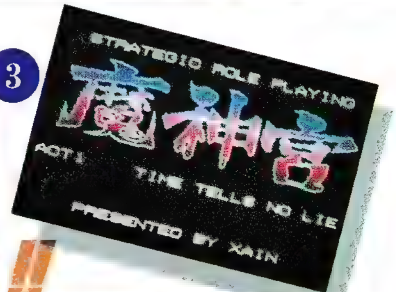




▲敵と出会ったときは、こんなバトルモードになるのだ！ 戦うときも、すべてコマンド選択。アクションは、一切なしだっっ！

画面の見方





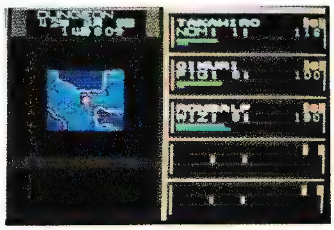
5人パーティーで冒険だい!!



画面のわくを見てもらえば分かる通り、このゲームは5人のパーティー制(そのわりには、まだ3人しか見つけてないってぇのはなさけないんだけど、きっと読者も気がつかないだろう)。

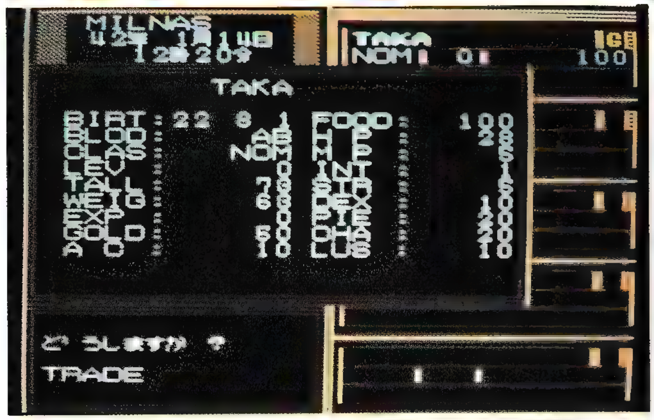
ゲームを始めたときは、まだ自分1人。ほかの仲間は冒険の途中で見つけていくんだ。仲間は、ダンジョンの中や、塔なんかにいるぞ。早めに仲間を見つけておくと、ぐ〜んとやられにくくなる(1人のときは、まず敵に会ったら死んだと考えていいくらいやられやすいからね)。

また、このゲームには、けっこうたくさんの魔法があるけど、これも主人公だけじゃ使えない。魔法使いや僧侶を仲間にしたときに初めて使えるようになるんだ。最初のうちは、とにかく仲間を集めることが大事！

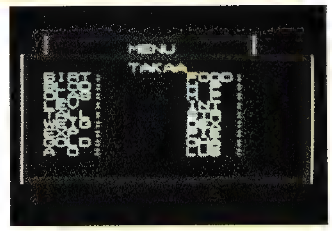


▲仲間は、洞窟や塔の中にいる。早めに見つけ出そうぜっっ!!

見て見て!! こんなに細かいパラメータ!!

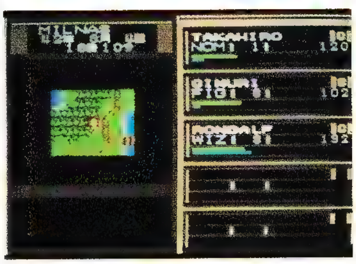


キャラのパラメータは、かなり細かいぞ！　ストレングスやアーマークラスなどのおなじみのヤツにまじって、身長体重、はては、血液型や誕生日まであるんだぜぇ！　こんなのまであると、思わず自分のキャラの運勢を占いたくなっちまう！



▲パラメータは、名前を入力するだけで、自動的に決定される。

昼と夜があるんだよ〜ん!!



『魔神宮』では、1歩歩くと10分が経過するんだ。それが積もり積もって、1日24時間を作ってる。この世界でも、朝になれば明るくなって、だんだん視界が開けてくる。反対に真夜中になっちゃうと、もう自分のまわりしか見えなくなっちゃう。しかも、夜になると敵との遭遇率も上がるのだ(レベルアップのために、敵を捜してるときはいいかもしれないけど)。

さらに、町にある店もそれぞれ営業時間が決まっていて夜遅く買いに行っても閉店してたりするんだ。せっかく店に行っても"CLOSE"ってなってたら、その辺を歩き回って、朝になるまで待たなきゃならないんだぜっ！

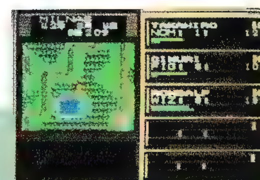
まあ、宿屋に泊まればすぐ朝になるけど、お金がかかるから、貧乏のうちはやっぱりその辺をウロウロ歩き回ることになるよ！



昼 うんうん、やっぱり昼間は視界がよくって気持ちがいいね。町に行ってもちゃ〜んとお店もやってるし。

ダンジョンの入口なんかも昼間だとすぐに見つかる。夜だと、気がつかずに通り越しちゃうことがあるぜ！

夜 暗いよ〜ん！　夜もこれぐらい本格的な夜になると、この通りまっ暗けっけ！　ほとんど視界がないから、歩いているうちにダンジョンに入ってしまったりする。町に行っても、営業しているのはBARぐらいだぜ！



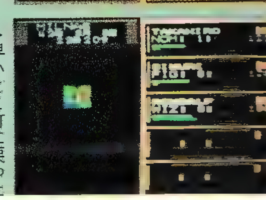
◀どこになにがあるかもすぐわかるぜっっ！



◀店も開いてる。さて何を買おうかなっと。



▶さすがのBARも、あまり遅いと閉まるぞ。

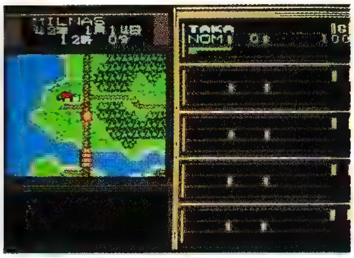


▶早いとこ町に戻った方がいいみたい。

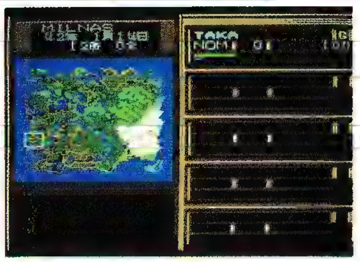
さ〜て！冒険に出発だ!!

まず最初に、町に行って装備をととのえよう//

名前を入力してゲームを始めると、キミは、いきなり丸腰で、フィールド上に現れる。このままじゃ、「どうぞ敵さんやっつけてくださいまし」って言ってるようなもんだから、とりあえず町に飛び込んで装備をととのえよう！



◀ここがスタート地点。敵に会わないうちに、すぐ近くの町に飛び込もう！

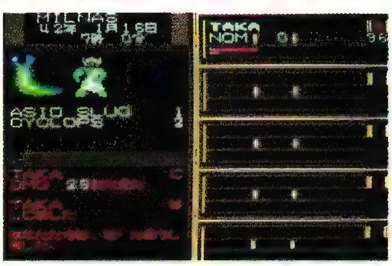


▶シフトキーを押すと、全体マップが出る。今どこにいるのか、すぐわかるぞっ！

町では、まずSHORT　SWORDとMACEを買って、SHORT　SWORDの方を装備しておこう（MACEは、後で使うんだ）。

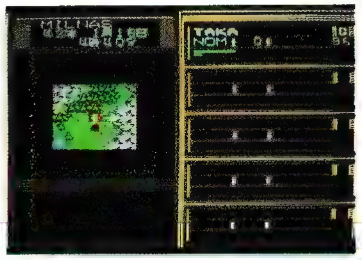
さて、ここまでやったらすぐセーブしよう。仲間がそろわないうちは、すぐ死んじゃうから、なるべくこまめにセーブするようにねっっ!!

とにもかくにも仲間を捜せっ//



町を出たら、仲間捜しに出発！　最初の仲間・GIMURIは、町から北の方へ行ったところにある、ダンジョンの中にいるぞ！

ここで、ひとつ注意！　北のダンジョンに向かう途中では、絶対に戦ってはダメ！　主人公1人じゃ、十中八九勝ち目はないぞっ!!　敵に出会ったら、まず「TALK」しよう。うまくいけば、これで敵と別れられる。もし、戦闘に入ってしまったら、「RUN」。

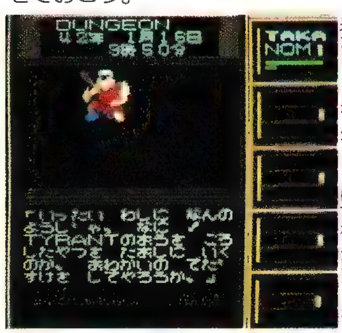


◀やっとの思いでダンジョン発見。とりあえずセーブしてから中にのり込むとするか！



▶ここのダンジョンは、そんなに複雑な迷路じゃない。おめあての仲間は、右の奥にある部屋の中にいるぞ。

何回もセーブを繰り返してダンジョンに入ったら、まっすぐ右に。部屋に入ると、GIMURIがいる。仲間になったら、さっきのMACEを装備させておこう。

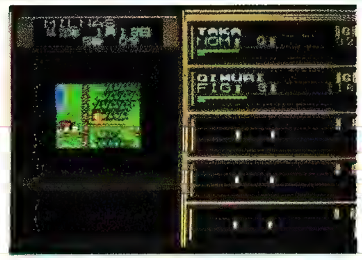


◀ねえねえ、待ったぁ？　うぅん、いま来たとこ。なんてことは言わんだろうな。

こまめにセーブしながらレベルアップするのだ//

仲間ができたところで、いよいよ本格的に敵と戦うぞ！　でも、むやみやたらに戦ってもダメ！　まず、敵が1匹のヤツだけをねらうこと。2匹も3匹もいたら、「TALK」や「RUN」で逃げよう。大勢の敵を相手にしてもケチョンパンにやられちゃうだけ。もちろんセーブも忘れずにすること!!





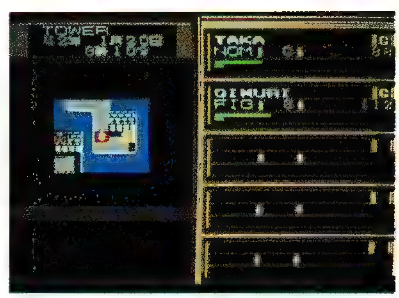
◀町の近くで戦っていれば、ピンチになったとき、すぐ町に逃げ帰れるから安心だね。



▶ダンジョンの中の敵は、お金持ちばかり。お金をためるときは、ここで戦おうぜ！

レベルアップするときにいいのは、町の近くとダンジョンの中。特に、ダンジョンの中の敵は、けっこうお金持ちが多いからね。

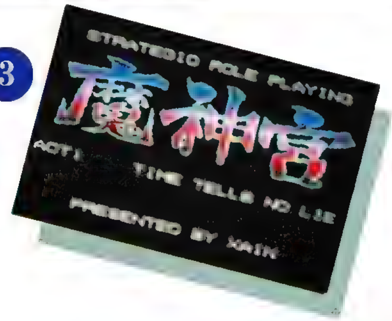
タワーの中も探ってみよう//



主人公のレベルが上がったら、こんどはスタート地点の南東、橋を渡って少し行ったところにあるタワーに昇ってみよう。この中にはアイテムが入った宝箱があるぞ。さらに上の階まで昇って行くと、3人目の仲間・魔法使いのRONDALFがいるんだ。！

いま何時？　記事、家事、筋、赤字、暗示、富士、意地、漢字、数字、掲示、政治、文字、さじ、あじ、つまようじ、しゃもじ、チェンジ、ソーセージ、ページ、カートリッジ、ガンジー、ファイナルファンタジー、等。（福島県　大塚正　♂）

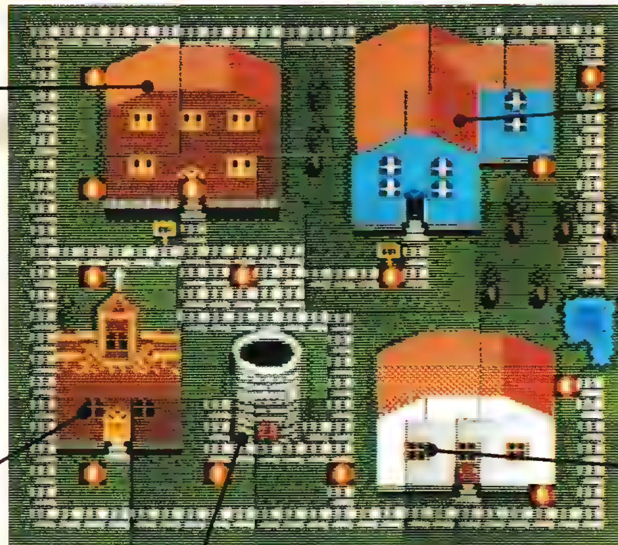
From Letter



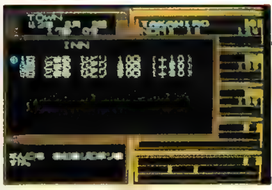


スタート地点近くの町のマップだよ!!

スタートして、すぐ西にある町がコレっ！　このマップがあれば、迷っているうちに営業時間が過ぎちゃうなんてことはないぜっ！



INN



▲宿屋だ。泊まると、日数に合わせて体力が回復する。表示される値段は、１人分の値段。仲間がいるときは、当然表示されてる値段かける人数分のお金が必要になってくるぞ！

FOODSHOP



▲このゲームのキャラは、食料が必要なんだ。その食料を売っているのがこの店。食料は、そんなに急激に変わらないし、値段もそんなに高くない。手持ちの食料が少なくなったら買いにこよう。

CHURCH



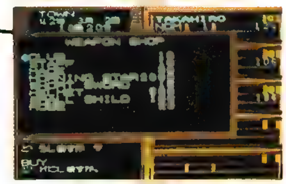
▲教会のことだ。毒抜きの治療と死んじゃった仲間の復活をやってくれる。ただし、生き返った仲間のＨＰは１しかない。



BAR

◀夜もやってる酒場。ビールやウイスキーなんかを飲むことができる。ここでお酒を飲んでると、いろいろな情報を仕入れることができるのだ！

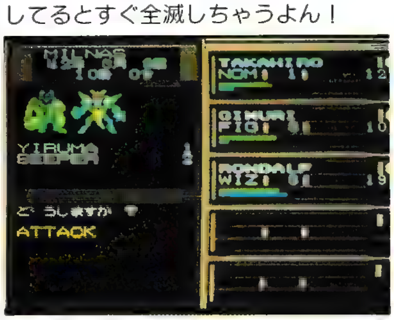
WEAPON SHOP



▲武器や防具なんかを売っている。やっぱり、値段の高いものほど効果がある。傷ついた装備の修理もやってくれるよ。

次から次に強敵続出っ!!

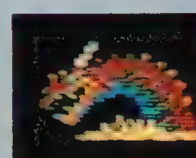
このゲームに出てくる敵キャラは、かなり強敵なのばっか。しかも、そいつらがたばになって出てくるんだから。まあ、仲間が集まってくれば、それほどでもないんだけど。でも、油断してるとすぐ全滅しちゃうよん！





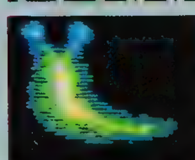
CLOOD SUM

一番弱い敵。最初のうちに戦うには、ちょうどいい敵だ。弱いだけあって、お金もあまり持っていない。



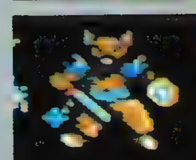
SAND DRAGON

おもに砂漠地方に出現するドラゴン。倒すと、１匹あたり40ＧＯＬＤももらえてしまう。



ASID SLUG

こいつも、けっこう弱いやつ。でも、２匹以上出てこられるとちょっとやっかいだ！



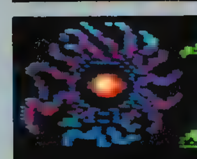
ORC

ファンタジーＲＰＧにはつきものの、おなじみの敵。スライムなんかよりは強いが、たいしたことはない。



GIANT SNAKE

体力は、そんなにないが、毒を持っているので注意して戦おう！　３ＧＯＬＤぐらいしか持っていない。



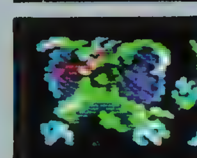
RED EYE

不気味な目玉の怪物。ちょいと強い敵だが、そのわりには、７ＧＯＬＤと貧乏なヤツ。



DEMO GORGON

やはり毒を持っている敵だ。コイツも、体力はあまりないけど、防御力が少し高いぞ！



DEATH DRAGON

かなりの強敵。しかも、その辺をうろついているのだ。持ってるお金は、25ＧＯＬＤだよ。

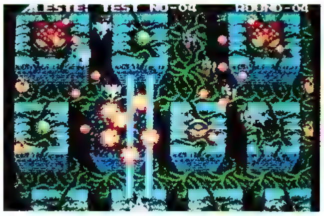
From Letter　ある日の事である。僕が顔を洗って、ふと自分の手を見た時!!　なんと血まみれだったのら。顔を鏡で見てみる。「ギェー!!」なんと僕は鼻血を顔じゅうにぬりつけていたのら…。（埼玉県　松原洋平　♂）

アレスタ ALESTE



コンパイル
2MROM
MSX2専用
VRAM 128KB
6,800円
7月23日発売予定

「げっ! 速いっ!!」と言うほどの高速シューティングゲームだぜ!!

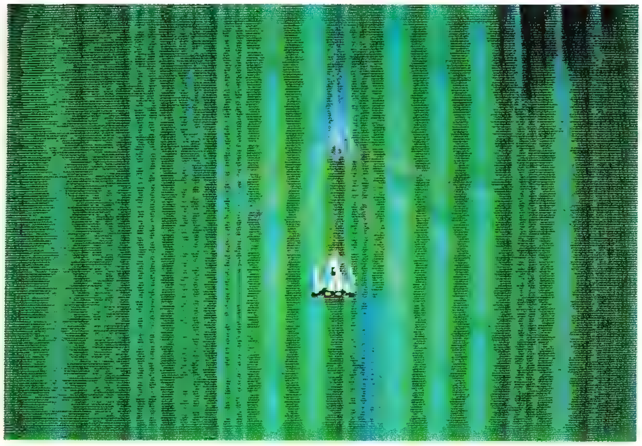


って見出しに書いたけど、まんと〜〜に超スピードのシューティングなんだぜ、この『アレスタ』は。どのくらい速いかっつーと、ときどきスクロールに目が追いつかなくなって、「おーい！ 待ってくれよぉ！」ってなるくらいなのだっっ!!

それもそのはず、このゲームを作ったのは、あの『ザナック』のコンパイル!! どうりで速いワケだ!!

ところで、この『アレスタ』は、セガ版でもけっこう人気だよね。でも、よろこんでいいぞ！ MSX版は、セガ版より2面も新しく加わって、よりタップリ遊べちゃうのだ。

さらに、PAC2（って言うのかなぁ？）にも対応する予定なんだ。こいつをいっしょにスロットに差すと、なんと!! FM音源でBGMが流れるっ!! ラッキーっっ!!



◀おおっっ!! あんまり速いもんで、カメラでも捕えれなかったぜっ!!（そこのキミ、信じないよーに！）

STORY

――DIA51。酸素合成用の新植物を生成するため、遺伝子操作を行なう巨大コンピュータだ。だが、1ヵ月前の巨大地震のため、DIA51のデータが狂い、巨大な奇形植物を生み出してしまった。

その植物は、あらゆるものを喰い尽くしながら、恐るべきスピードで成長して行った。

さらに植物は、脳に寄生し、人間を操って軍事基地も乗っ取ってしまった。

地球防衛機構の若きパイロット、レイ・ワイゼンは、この奇形植物の根を破壊するために、最新戦闘機・アレスタに乗り込み、単身DIA51へ向かうのだった……。



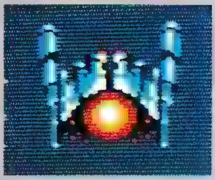
▶ユリイ・レノックス。レイと同じベースの誘導員。

ひょえ〜!! ボスだあああ!!

各ステージには、空中ボスが待ちかまえている！ どいつもコイツも、ひとクセもふたクセもあるヤツばかり。戦うときは、十分パワーアップして、気をひきしめて戦おうぜっっ!!

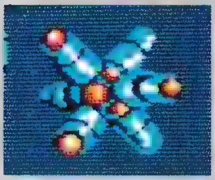
もちろん、下に紹介した3つ以外にも出てくる。ガンバってやっつけるのだ!!

ダイナ・トレイター



▲いきなりワープして回転弾を撃ってくる。

マニアック・トレイター



▲スピードが速い。アレスタを追っかけてくるぞ！

トレイター・ラグ



▲じわじわとアレスタを追いつめながら弾を撃つ。

当選者発表

浪漫しあたぁ⑫当選者発表!! ①ディスクドライブFS－FD1A〈大阪市〉長尾清史〈岡山県〉渡辺鈞〈輪島市〉北村知子 ②「奇々怪界」ソフト〈大阪市〉高塚謙太郎〈尼崎市〉安村忠〈兵庫県〉大田英人〈富山市〉広川克〈埼玉県〉細野大介 ③KGD



パワーアップこそ、シューティングの華!!



シューティングゲームで一番大事なのは、やっぱり破壊と殺りくの快感っ!! ギンギンにパワーアップして、「うふふのふ、死ね、死ねぇ〜っ!!」ってやるのが一番楽しいよね。

この『アレスタ』にも、もちろんパワーアップがある。通常武器はパワーチップを集め、特種武器は、同じ番号のパワーカプセルを取っていくとパワーアップだ！ 特種武器は8種類。中でも、チャージ期間はバリアになる〝ウェーブガン〟がとっても有効だっ!!

パワーチップ

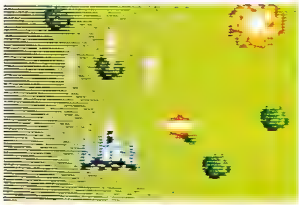


▲空中をフワフワ飛んでる。通常武器用。

パワーカプセル



▲地上物を撃つと出る。特種武器用だよ。



▲通常武器は、パワーチップを取っていくと、2連射、3連射になるんだ。

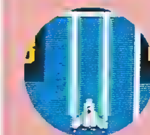
8つの特種武器を使いこなそう!!



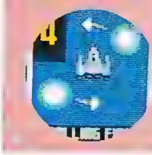
全方位弾
最初に持っている特種武器。アレスタの移動方向に合わせて発射できる。無制限撃ちは一だいに撃てるぜ！



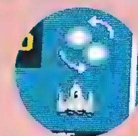
ウェーブガン
貫通弾。ボタンを押すとエネルギーをチャージし、はなすと発射。◎ータイプの波動砲みたいな武器。80発撃てる。



レーザー
敵を貫通するレーザー光線。レベルアップすると2連装になって、長いレーザーも出せる。これも80発だ。



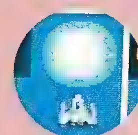
ローリングファイヤー
アレスタのまわりを回転するバリア。レベルアップすると、2連装の楕円軌道になるが、80カウントしかもたない。



ホーミングミサイル
2つの弾が、回転しながら敵を追いかける。レベルアップすると、敵を追うスピードが速くなり、しかも敵を貫通する。



スウィング・ウェイブ
アレスタの動きに合わせて、前方に飛ばせるウェイブ状の武器。レベルアップするとかなり強力。80カウント。



プラズマ・ボール
アレスタの前方につく火の玉。レベルアップすると、火の玉の数が2コ3コと増えていき、対地攻撃もできるようになる。



ワイプレーザー
レーザーが、左右に揺れながら飛んで、敵を貫通する武器だ。レベルアップすると、レーザーが長くなる。80発だ。

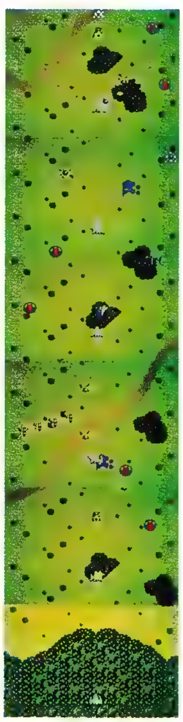
各ラウンドはだいたいこんな感じだよ!!

とりあえず、ROUND3までを紹介。ここに載せたのは、各ラウンドとも、全体のうちのほんのちょっと。1つのROUNDは、けっこう長いのだ。

基本的には、どのROUNDも、パワーアップしてバシバシ敵を攻撃していればクリアできるぜっ!!

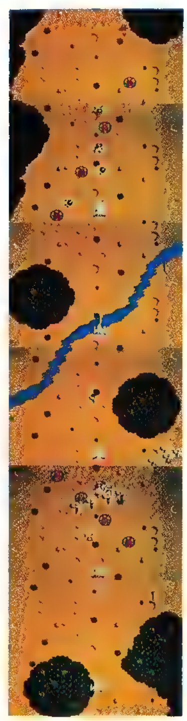


ROUND 1



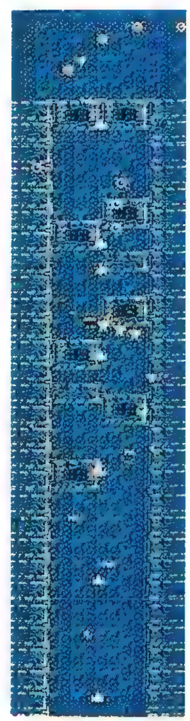
▲このへんは、まだそれほど奇形植物の影響を受けていない。敵の攻撃も、それほどキビシクないので、かなりラクに進めるハズだよ。

ROUND 2



▲砂漠を越えると、深い森が出現!! ここの防衛軍基地(地上のヤツね)は、すでに敵の手に落ちている。まず地上物を優先して破壊しよう!!

ROUND 3



▲おっと！ 急に攻撃が激しくなってきたっ!! 敵の本格的な制圧部隊が出現して来る。河にある防衛軍基地は、かなり手ごわいっ!!

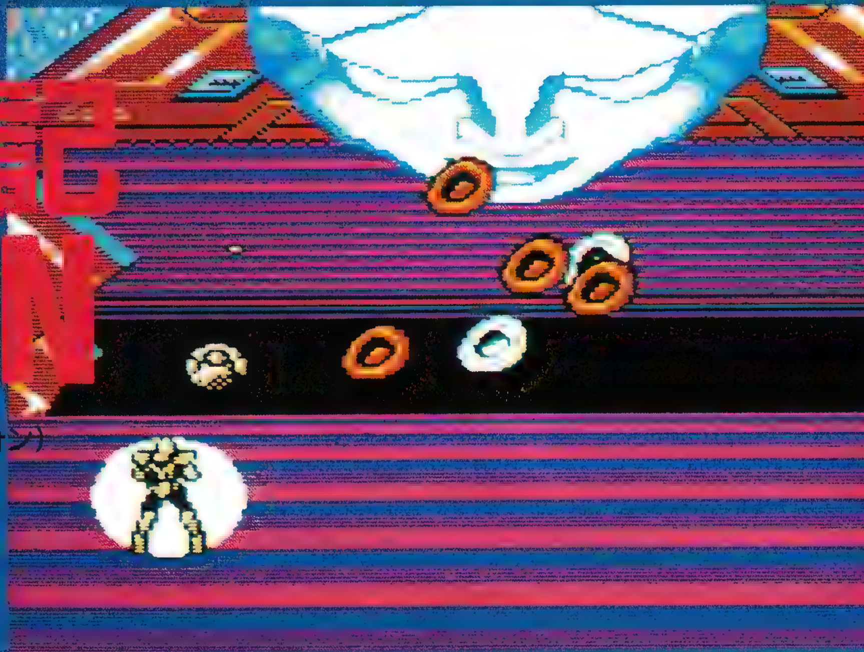
※画面は開発中のものです。

当選者発表

特製5インチディスクケース〈千葉県〉滝本裕二〈島根県〉打田欣丈〈東京都〉河野友弘〈北海道〉鈴木和芳〈石川県〉笠島俊宏
④伊藤美紀直筆サイン色紙〈静岡県〉黒川徳明〈三重県〉青木昭仁〈岐阜県〉筒井祥宏〈和歌山県〉古川三貴〈東京都〉飯島修次

亜空戦記 GRIFFON

（グリフォン）



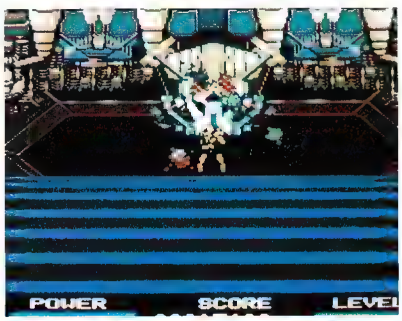
マイクロキャビン
メガROM
MSX2専用
VRAM 128KB
6,800円
発売中 ☎0593-51-6482

マイクロキャビンひさびさのシューティングは、キレイな3D画面で迫るのだ！

マイクロキャビンっていえば、今から数年前の『ミステリーハウス』から始まって『めぞん一刻』や『うる星やつら』、新しいところでは今月号の特集などでもやってる『セイレーン』まで、ほとんどアドベンチャーゲームの会社ってイメージがあるでしょ。でも、それ以外の分野でもこんなのもできちゃうんだよ〜〜んって感じで見せてくれたのが、この『亜空戦記 グリフォン』なんだ。

ゲームは、ご覧の通りの3Dシューティングゲーム。グラフィックもなかなかキレイ！ とくに、敵の基地の中なんかは、メタリックな雰囲気がちゃあんと出ていて、思わずウレシクなっちゃうほど！ ただ、あんまりグラフィックにばかり見とれてると、いつのまにか自分がやられてる★なぁんてことになるかもよ！

このゲームは、おなじみのパナ・アミューズメントカートリッジに対応。さらに、ジョイハンドルにも対応する予定だ。これで、ゲームがグーンと盛り上がるぜっ!!



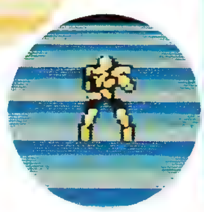
▲シーンの終わりには、こんなのがいる。連射でウリウリってやっつけよう！



自機は2形態!!



◀コロニーのなかでは、こんな飛行形態で戦う。



▶敵の基地では、ロボットタイプに変形するのだ！

ストーリー

西暦2100年。惑星アンナは、スペースコロニーができる以前からの人類の移住地だった。この星は、すでに独立した政府を持ち、わずか半世紀のあいだに進められた軍事力開発によって、移住惑星としては異常な発達をとげていた。

そんなある日、惑星アンナの非常通信回路のランプが点滅を始めた。アンナのマザーコンピュータKEL—13が突然狂い、アンナを支配してしまったのだ。人々は、なんとかKEL—13を破壊しようとしたが、その力の前に倒れていった。

こうして、狂ったKEL—13と人間の間でおこった戦争は「ダウンローズ」と呼ばれ、120年たった現在までも続いていた。

そして、今日もまた１人の戦士が、最新可変メカ・スレイプガンナーに乗って出撃して行くのだった。





Pを取ってパワーアップ!!

各シーンで敵をやっつけていると、横からフワフワと丸いのが飛んでくる。じつは、これがスレイブガンナーをパワーアップさせるためのパワーカプセルなのだっ！

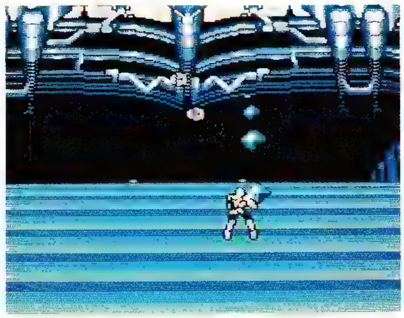
これを取ると、取ったときのパワーカプセルの色によって、スレイブガンナーの武器がどぉぉぉん！　とパワーアップする。

武器をパワーアップさせておけば、後半に出てくる丈夫な敵も、あっという間に撃破できるぜっっ！



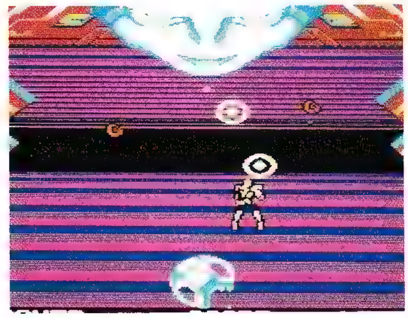
◀これがパワーカプセル　こいつが出てきたら、バシバシ弾を撃ちこもう。何発か撃っていると、カプセルの色が変わる。その時に、すばやく取るのだ！

を取ると…



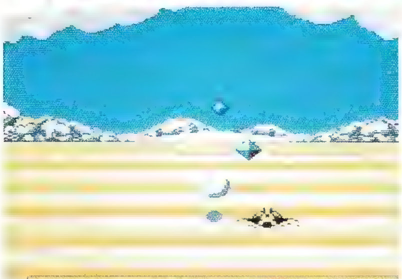
▲青い立方体の弾になる。カドの部分に当たったら、とってもイタそう。破壊力があるのも分かる気がする。

を取ると…

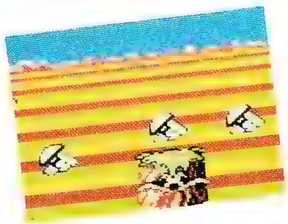


▲たばこでワッカを作ったみたいな、ちょっと見ると情なさそうな武器。ところがどっこい！　これがなかなか強いんだ！

障害物には気をつけろ!!



攻撃中に、あんまり下の方ばっかり動いていると、向こうから来た障害物にぶつかってしまう。当然ぶつかるとダメージを受けちゃう。さいわい、そんな早いスピードじゃないので、来たなって思ったらすぐによけるようにしようね！



◀こいぃぃ～ん!!　あーあ、よけようと思ったのにしっかり当たっちゃったよ。これはきっと、ジョイパッドのせいだな。うんうん。

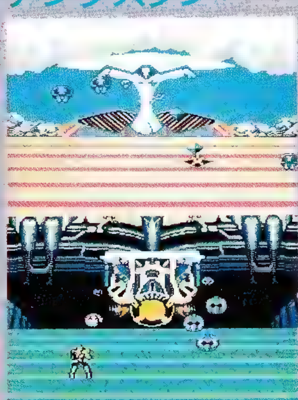
キミはエンディングを見られるかな？

全部のシーンをクリアすると、エンディングシーンが見られる。ここのグラフィックもなかなかだけど、ちょっと短いのが残念！　キミも、自力でエンディングを見られるようにがんばろう!!



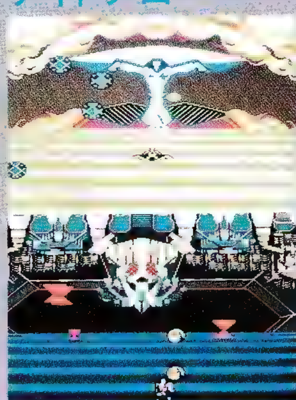
こんなシーンが出てくるよ!!

シーン1 アンダスタン



▲ゲームスタートのコロニー。そんなにきびしいシーンじゃないぞ！

シーン2 ナイトアロー



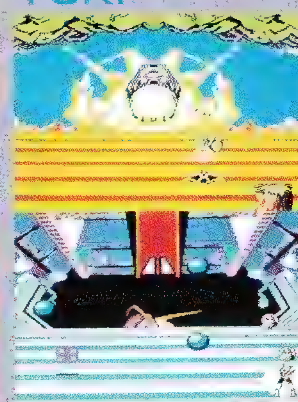
▲ここもそれほどの攻撃はしてこない。連射で楽にクリアできるよっ！

シーン3 イブ



▲このシーンぐらいから、敵の攻撃がちょっぴりキツクなってくる。

シーン4 YUKI



▲最後のシーン。いよいよ敵の母星・YUKI。基地でボスを倒せばクリアだ。

当選者発表　〈栃木県〉杉本崇大〈静岡県〉石黒太〈長崎県〉草野祥崇〈金沢市〉多田治郎〈宮津市〉河井健　⑤**「魔王ゴルベリアス」ソフト**〈栃木県〉藤平孝明〈神奈川県〉伊沢康弘　⑥**コンパイル特製ステッカー**〈新潟県〉菅原慎一郎〈北海道〉向井雄二〈東京都〉吉

燃えろ!! 熱闘野球'88



ジャレコ
2MROM
MSX2専用
VRAM 128KB
8,500円
発売中 ☎03-708-4811

あの「燃えプロ」が最新データと共に、MSX界になぐり込みっ!!

おぉっっ！ 内心いつかは出てくるんじゃないかなとは思っていたが、もう出てしまうとは！ そう、ファミコンで大ヒットした『燃えろ!! プロ野球!!』が、名前も「燃えろ!! 熱闘野球'88」となって、装いも新たにMSX版で登場したのだっ！

今まで、「燃えプロ」で遊ぶためにはファミコンを使わなきゃならなかったけど、そんなのMSXユーザーとしてのプライドがゆるさないっっ！ って人もこれでバッチリさ！

もちろん、あの超リアルな音声合成もそのまんま。さらに、最新データが入っているから、野球好きのキミは、目が離せない1本だぜっ！



▲おなじみのオーロラビジョンも、ファミコン版とおんなじだ！

球場の広さに慣れよう！



▲ほかの野球ゲームにくらべて、球場がちょっと広いように感じられる。野球の基本は守備。早くこの広さに慣れよう！

勝利への道 ココがポイント！ だと思うよ～ん!

バッター

ボールの位置は、影で判断！



このゲームで、最初にとまどうのが、ボールを打つタイミングなんだよね。

バッターになったら、ボールを見ちゃダメ！ ボールの影を見て、影がホームベースにかかったころに打つように練習しよう！

ピッチャー

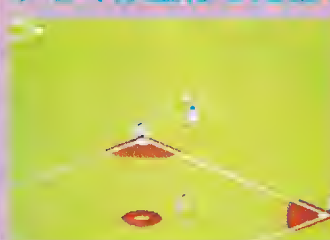
変化球を多用して三振だ!!



キミがピッチャーになったら、なるべく変化球を多く投げるようにして、できるだけ三振を取るようにしよう。とくに慣れないうちは、打たれてしまうとなかなかアウトにできない。早めに自分の投球術を身につけろ。

守備

フライが上がったら手を離せっ!!



「熱闘野球'88」では、野手がある程度ボールを追いかけてくれるんだ。だから、フライが上がったりしたらへたに追わないで、思い切って手を離してみよう。近くに野手がいれば簡単にアウトにできるぞ！

当選者発表 沢万里夫〈三重県〉上田将司〈静岡県〉室伏博貴〈青森県〉五十嵐宏美〈広島県〉岡正幸〈神奈川県〉樋口隆三〈青森県〉福沢幸生〈沖縄県〉上原清ほか ⑦**「ザナドゥ」ソフト**〈福岡県〉平野達也〈多摩市〉森川一巳〈和歌山県〉成地一規 ⑧**「大戦略」ソ**

THEプロ野球 激突！ペナントレース



コナミ
メガROM
MSX2専用
VRAM 64KB
5,800円
発売中 ☎03-264-5678

SCC音源内蔵で、ノリながらプレイできる野球ソフト★

コナミから出た本格野球ソフトがこの、『激突！　ペナントレース』。今か今かと待ってたキミも、この号が出る頃にはようやく手にして、毎日プレイしまくってるんじゃないかな？

実際にプレイしてみると分かると思うけど、このゲーム、ほんっとぉにノリがいいんだよね。これもやっぱり、コナミのSCC音源のおかげ！　やっぱ、音がいいとプレイにもはりがでるってもんだぜっ！

ゲームの内容は5月号でほとんどやっちゃったから、今月は2人でプレイで勝つための必勝を教えちゃおう。これで、憎いアイツに勝てるぜっっ!!

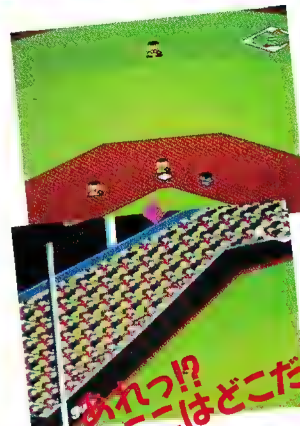


おっと！ 画面切り替えはとってもアブナイぜっ！

2人プレイ必勝法にいく前に、このゲームで気をつけなきゃならないことをちょっと。

この「激ペナ」は、外野に球が飛んだとき画面が切り替わるんだ。切り替わった瞬間、それまで自分が動かしていたキャラが、別の位置に出てくる。最初のうちは、これにとまどってけっこうエラーしたりするか十分気をつけようね。

対策としては、こりゃもう慣れるしかないね。友達と対戦する前に、何回も練習してキミの体で覚えてしまうのだ！



あれっ!? ここはどこだぁ？

意地でも勝ちたいっ!! 2P必勝法！

いつもアイツのオモチャにされてくやしい思いをしてるキミ。なんとか一矢を報いてやりたい。そう思ったら、こんな方法を試してみよう。ただし、あとのことはどうなっても知らないよ！



走って走って走りまくるのだっ!!



塁に出たら、とにかく走りましょう。相手が送球ミスをしたらしめたもの。必要以上に喜んで、相手をカッカさせましょう。

効果音は口で言え！



球を投げるときは、口で「びゅっ！」などと言いながら投げると効果的です。相手の打つタイミングを狂わせましょう。

注意！ これらの方法は、とても危険です。友情をこわしたくない人は、けっしてマネしないようにしましょう！

感動の
スーパープログラミング講座

新連載開始!!

遂に本格的なゲーム制作講座が始まるぞ！　初心者から上級者まで、編集部と一緒にゲーム作りに挑戦しよう。最後まで頑張れば、君もゲームデザイナーになれる！

○シリーズ第1弾○
レイドックに挑戦!!

遂にoendan編集部が、本格的ゲーム制作に挑戦することになった。4〜5回の特集で1本のゲームを完成させようというわけだ。最初は、とにかく迫力があってカッコイイゲーム、そう、シューティングゲームに挑戦するんだ。

なぜ、ゲームを制作するかって？　みんなが持っているMSX2は、8ビット最高のコストパフォーマンスを誇るパソコンなんだ。ファミコンやPCエンジンと違うところは、自分で凄いゲームが作れること。それを編集部が証明しようというわけだ。だから作るゲームは本格派じゃなければダメなんだ。

君もMSXユーザーの1人としてこのコーナーを応援してくれよ。

MSX 2の機能を最大限に活用した究極のシューティングゲーム「レイドック」に挑戦が決まった!!

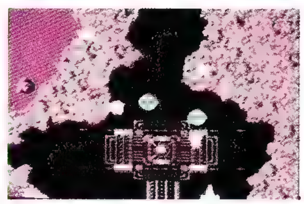
MSX2が発売になった時、ゲームは全てROMだった。その時、なぜかディスク版でゲームを発売した会社が…そう、あのT&E SOFTの「レイドック」だ。おもしろさを追求するあまりに、データ量がぼう大になってしまったのだ。しかし、その内容たるやMSX2の機能を120%引き出した最高の出来なのだ。当時、ディスクドライブを持っている人が少なかったから体験していない人が多いかも知れない。しかし、T&E SOFTの広告に今も載っているコピーには、「未だ超えるものなし」と表現されている。これは、本当だ。君も一度体験してみるといい(スーパーレイドックはMSX用／レイドックがMSX2専用)。

そこで我々編集部は、ターゲットをレイドックに決定。T&E SOFTに、編集長自らお願いに行ったのだ（詳しくは、下の「旅立ちの書」を読んでね)。

LAYDOCK

ドット単位でスクロールするド迫力のフルグラフィックスに最高16パターン切り替えのリアルアニメーションのムービースペースシューティングゲーム。

ＭＳＸ２専用 RAM64K VRAM128K以上
3.5インチFD(1DD)　¥6,800



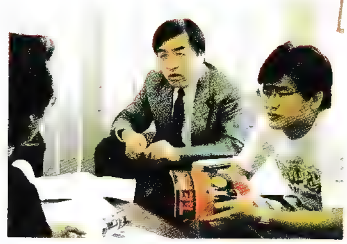


旅立ちの書
あのT&E SOFTが全面バックアップ決定!!



編集長自らT&E SOFTの門をたたいた。不安がいっぱい！

編集会議で自分が提案した「本格ゲーム制作講座」。しかし、編集部は大忙しの毎日だ。とうとう、自分自身で行くハメになってしまった。T&E SOFTに顔なじみの編集長だが、さすがにこの日は、二日酔いと腹痛（下痢）で苦しかったと後日談に語っている。　(笑)



さっそく、横山社長と「レイドック総司揮官」の細川さんとの交渉が始まった。

MSX2は、8ビット最高のコストパフォーマンスを誇るパソコンなんです。どうか、「レイドック」をお、お教えて下さ〜い（それから10分間の長〜い交渉が続いた)。

「わかりました」。口を閉ざしていた横山社長が一言で全てを言いつくした。実は、T&E SOFTでは、MSX2に本当に力

当選者発表
フト〈埼玉県〉岡田浩明〈横浜市〉江本賢一〈千葉県〉阿佐一郎〈静岡県〉鈴木隆〈鳥取県〉倉信裕樹　⑨「ハイドライドII」ソフト〈姫路市〉佐伯裕司〈東京都〉細川雄司〈山口県〉長沼浩二　…以上が12月号の当選者です。おめでとうございました。



T&E SOFT

開発の奥義を公開するぞ!!

当然、ゲームを開発するにはアイデア出しから、企画書を書いて、次にゲームの細部まで煮つめるために仕様書を作るんだ。

そして実際のプログラムに入るんだけど、その前に考えなきゃならないことがある。絵をどうやって描くかがポイントだ。

今回の企画にしても、スクロールするバック画面やキャラクタの絵の奇麗さがかなりのウェイトを占めるのでおろそかにはできないぞ。

んで、グラフィックツールとしてT&E SOFTから発売されている「ピクセル3」を使うことにした。MSX2でゲームを作るときに必要なエディタが、全て揃っているグラフィックツールって他にないんだよね。この機会にゲームを作れるようになりたいって君はすぐにでも手に入れたほうがいいよ。

もちろん「ピクセル3」を持っていなくてもこの講座はできるから心配しなくても良い。さらに今回は特別に「レイドック」の背景を作るときに実際使用したマップエディタ（詳細は後で説明します）のリストを公開することにしたんだ。

「ピクセル3」とマップエディタがあれば、この講座で作成するゲームのグラフィックを自分の好きなように変更したり、自分だけのオリジナルゲームを作ることだって夢ではないのだあぁぁぁああ!!

細川先生より皆さんへ一言

MSX2というパソコンはとても廉価でなおかつ高性能なパソコンです。MSXとの互換性を保ちながらもグラフィックス面などでは他の8ビットパソコンを陵駕するほどの機能を有しています。

今回はMSX2の機能の説明からゲーム作りのノウハウまで、楽しくなおかつためになる講座にしたいと思っています。

最終的には今までプログラムを組んだこともない人でも、ゲームのプログラムがどのように作られているのか、わかるレベルまで到達していただけたらと思っています。またある程度プログラムを組める方は、自分でゲームのプログラムが組めるまでになってくだされば幸いです。どうぞよろしくお願い致します。

（細川勝男氏 談）

これが「ピクセル3」だ



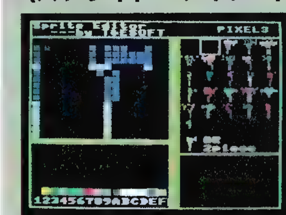
MSX2の機能を十分に活かしたグラフィックエディタ、スプライトエディタ、パターンエディタの3種類のプログラムが入っているCG製作ツールボックスだ。

〈グラフィックエディター〉



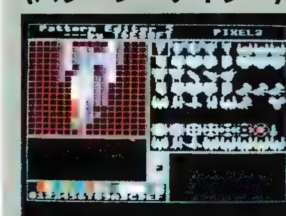
スクリーンモード5・7・8に対応、簡単な操作で思いどおりの絵が描ける。もちろんマウス対応。

〈スプライトエディター〉

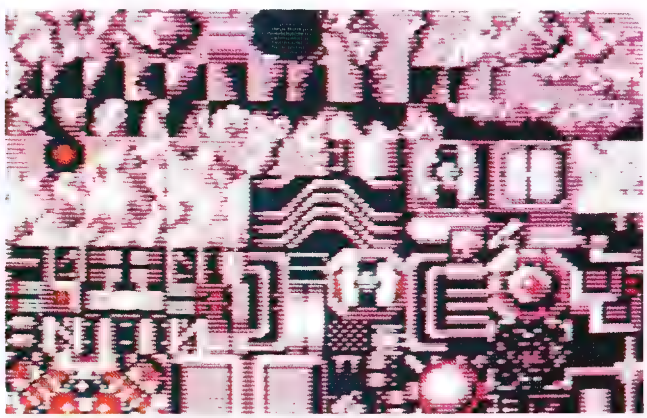


16×16サイズのスプライトを30個自由自在にエディットでき、スプライトを複数枚重ねたままでもエディット可能。

〈パターンエディター〉



8×8、16×16のグラフィックパターンのエディット機能プラス、作製したキャラクタを画面上で自由に動かすことのできるアニメテスト機能付き。



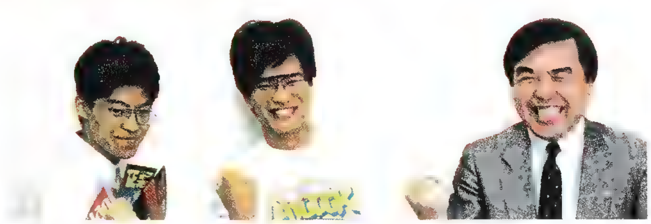
▲パターンエディタで作成したレイドックのステージ2用のパターンだ!!

oendan編集部の熱い想いが横山社長を涙させたっ!!

を注いでいたのだ。話を聞くうちに今後の計画まで知ってしまった編集長は、この情報を7月号に載せると言い出してしまったのだ。

なんともとんでもない話だが、読者にとっては、これ以上うれしい話はない。だが、さすがに横山社長も細川さんも、マイッタ様子で、涙を浮かべて掲載をストップさせたのだ。

かくして、oendanスーパープログラミング講座は、T&E SOFTの全面バックアップを約束され、遂に連載を決定したのだ。編集部はガンバリますぞ。それでは、皆さんも一緒に「横山社長、ありがとうございます。そして、細川さん、よろしくお願いしま〜す」。



T&E SOFTでは、今年もMSX2に新作を数タイトル計画しています。当然、シューティングゲームの予定もあり、皆さんを「あッ！」と言わせるつもりです。この講座ではプログラムだけでなく、ゲームの構成なども知ってもらえればより一層ゲームが楽しくなることマチガイなし!! 最後まで頑張って下さいね。(T&E SOFTより)

当選者発表 浪漫しあたぁ①当選者発表★ ①**「女神転生」ソフト**〈徳島県〉吉田典史〈秋田県〉打矢鉄山〈長野県〉小平英之 ②**日本テレネット特製メモ帳**〈岡山県〉山本哲也〈岐阜県〉加藤謙吾〈岡山県〉岡田昌弘〈愛知県〉薦田カオル〈岡山県〉山本一直 ③「ハイ

本格派のプログラム講座なんだから、すご〜いゲームをつくろうぜ〜!!

あのLAYDOCK（レイドック）1ドット毎の縦スクロールを



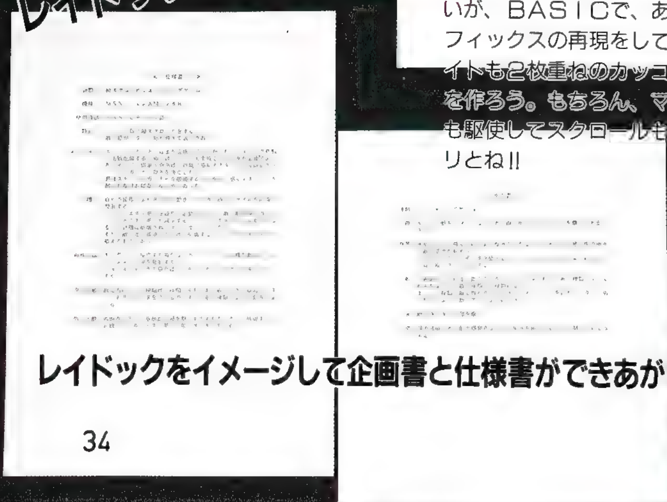
編 それでは、細川先生、まず何をしたらいいですか？

細 う〜ん、まずどんなゲームにするかアイデアを企画書にまとめるんだ。

編 なるほど、今回は「レイドックに挑戦」だから、そのままを企画書にすればいいのですか？

細 う〜ん、しかし「レイドック」はプログラム的にもデータの量もハンパじゃない。このページ数では無理だし……。
　よし。今回スピードは望めないが、BASICで、あのグラフィックスの再現をしてスプライトも2枚重ねのカッコイイのを作ろう。もちろん、マシン語も駆使してスクロールもバッチリとね!!

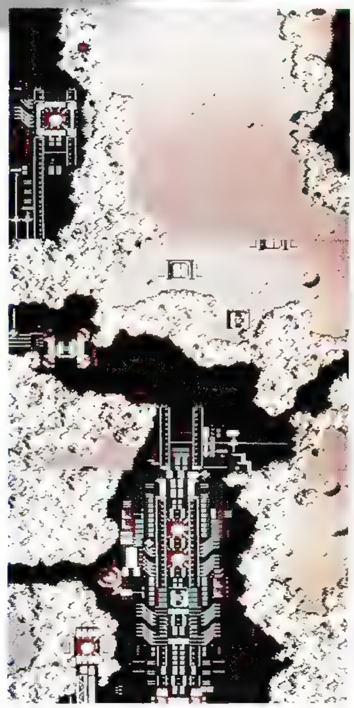

これが究極のレイドックの画面だ!!


レイドックをイメージして企画書と仕様書ができあがった。

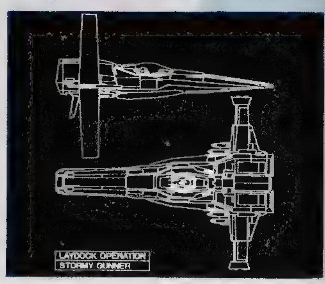
STORY

という訳で細川先生と編の戦いが始まった！では、ここでストーリーを簡単に紹介しよう。

新型戦闘機「ストーミーガンナー」はまだ完成していなかった。レイドック作戦で実戦配備するためにはどうしても実戦でのデータが必要であった。そこで宇宙軍司令部は、辺境の惑星ネオダーンに完成前のストーミーガンナーの投入を決定した。
　君はストーミーガンナーを傷つけることなく惑星ネオダーンを制圧しなければならないのであった。
　以上がストーリーだが、カッコイイだろ〜。ワクワクする気持ちはわかるが、ここはおさえて話を先に進めるぞ!!



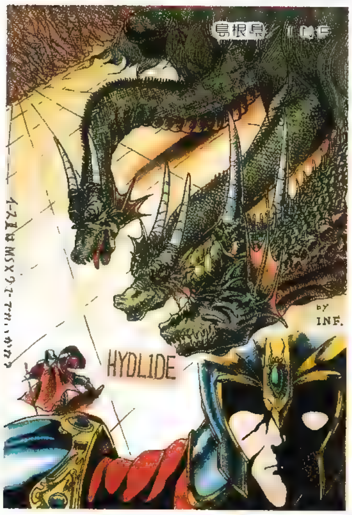
自機はもちろん、ストーミーガンナーだ!!



好評につき
今月も読者ハガキ大特集!
キミたちのハガキがシールになるゾ

今月のイラスト大賞発表

MSX MAGAZINE FOR MSX BOYS NEW MSX応援団 oendan



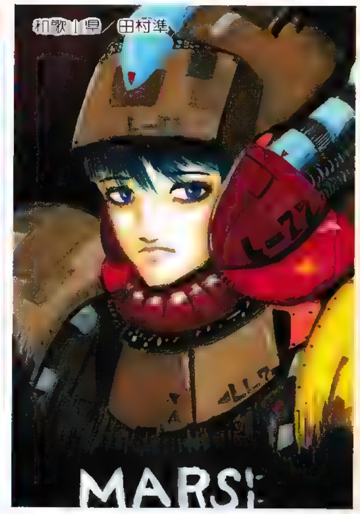
▲おお〜っと、いきなりマッドドラゴンの登場だ! 描写力、構図、色調共にいいね!



▲髪の毛の中に宇宙空間を描いた発想がおもしろいね。ゴーレムの目がおちゃめっっ。



▲みはら君はポスカラや色鉛筆が苦手なら、パステルに挑戦してみてはどうかな?



▲みはら君同様、すっかり常連の田村君。迫力があるが色使いに、もうひと工夫を!!



▲女の子にも人気のドラクエII。色調、テクニック共にうまい。それにしてもサマルトリアの王子はファンが多いね!



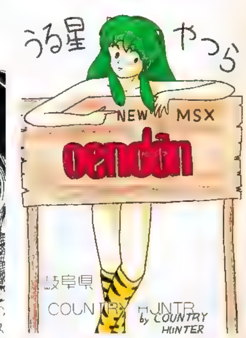
▲ボールペンで、丁寧に描いてくれたカンちゃん。おつかれさまでした!



▲構成力にオリジナリティーがあるし、全体的にかわいい絵だね。



▲いつもながらうまいね! 今度はカラーにも挑戦してみてねっ!



▲さらりとしていて気持ちのよい絵だね。みんなはうる星のゲーム解いたかな?

キミの投稿を待ってるぜ

カラーのイラストを送ってくれた人の中でも、優秀なもの、ユニークなものは、ぬぁーんとオリジナル・シールにしちゃうぜっ!! レギュラー投稿人に押されがちなコーナーであるが、キミも負けずにチャレンジしてホシイ!(得点はすべてall 4点!)

応募シール(P8)

ATETE MIRUKA

ATETE MIRUKA

応募シール(P45)

スーパープログラミング講座
データサービス
応募券



（キリトリセン）

●ジョ

ジョイス
この場合
ティック
。トリ
ボタンのA
する。

●スト

MSXoendan 読者アンケート 7月号

〔今月号でおもしろかった記事(3つ)〕
1.
2.
3.

〔今月号でつまらなかった記事(3つ)〕
1.
2.
3.

〔今後MSXoendanに希望すること〕

お便りー

アンケートご協力ありがとうございました。

(キリトリセン)

プ図



最大の敵！母船

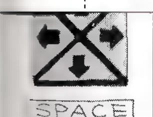
通常の敵キャラよりも大きい。もちろん、手強く、こいつを倒すとゲームクリアだぁ〜。

地上の敵

1画面内に2つ。基地から弾を撃つものもある。また破壊すると自機のシールドエネルギーが増加するものもある。
※基地からの攻撃はランダムに弾を撃つようにする。

空中の敵

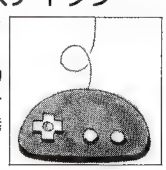
画面内に4つ。種類は3種類それぞれの敵につき最高3パターンまでのスプライトデータを持ち、パターン切り替えで動いているように見せる。



カーソルキーで自機を動かしスペースキーで発射する。

●ジョイスティック

ジョイスティックの場合は、スティックで動かし、トリガーボタンのAで発射する。



●ストーミーガンナー

自らの操作により8方向に動き、バルカン砲とミサイルを同時に発射する。

シールドエネルギーを最初一定値与えられ、敵や敵の弾に当たるとシールドエネルギーが減少する。ゼロになると自機は破壊されゲームオーバーとなる。

●ゲーム仕様の説明

分類：縦スクロールシューティングゲーム
機種：MSX2(VRAM128K)
使用言語：BASIC+マシン語

レイドックをイメージして企画書や仕様書を作れば自分なりのレイドックも可能だ。

だいたい以上がゲームの設定だ。ここでは1ステージ分だから自分なりのアイデアもどんどん出してくれ。

40円切手
を貼って
ください

104-□□

東京都中央区新富2-4-5
N・K新富ビル5F
（株）マイクロデザイン
MSX oendan 編集部行

1. 本誌を何で知りましたか	a. 書店 b. 雑誌広告 c. 友人 d. その他	5. 欲しい周辺機器は	a. ディスクシステム b. プリンタ c. ディスプレイ
2. 併読誌は何ですか	a. MSXマガジン b. MSX・FAN	6. 定期購読している雑誌	
3. あなたの使用してるMSXは	メーカー 機種名	7. 好きなゲームのジャンル	
4. MSXを何に使用してますか	a. ゲーム b. プログラミング c. ワープロ d. CG.	8. 職業・学年	

住所	〒 TEL（ ） −				
氏名		年齢		性別	

（キリトリセン）

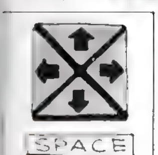
の実現する!!

●あの縦スクロールを実現しよう。

背景は惑星の上空を飛んでいるような画面にしよう。荒涼とした大地の中の所々に敵の基地が見える…。そう「レイドック」のデータを使用し「レイドック」と同じように1ドット毎の縦スクロールを実現させるぞ。

もちろん操作はジョイスティック対応!!

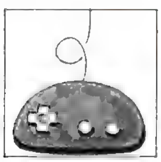
●キーボード



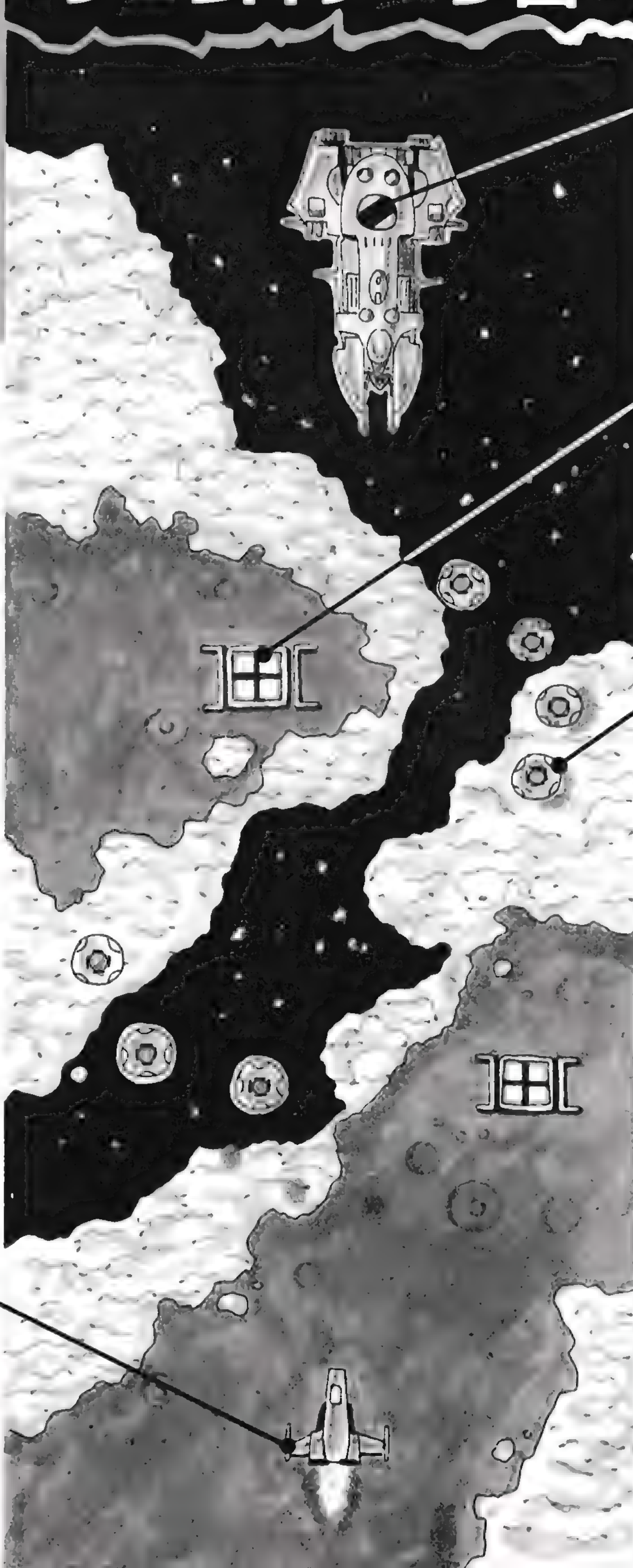
キーボードで操作する場合、カーソルキーで自機を動かしスペースキーで発射する。

●ジョイスティック

ジョイスティックの場合は、スティックで動かし、トリガーボタンのAで発射する。



ゲームイメージ図



最大の敵！母船

通常の敵キャラよりも大きい。もちろん、手強く、こいつを倒すとゲームクリアだぁ〜。

地上の敵

1画面内に2つ。基地から弾を撃つものもある。また破壊すると自機のシールドエネルギーが増加するものもある。

※基地からの攻撃はランダムに弾を撃つようにする。

空中の敵

画面内に4つ。種類は3種類それぞれの敵につき最高8パターンまでのスプライトデータを持ち、パターン切り替えで動いているように見せる。

●ストーミーガンナー

自らの操作により8方向に動き、バルカン砲とミサイルを同時に発射する。

シールドエネルギーを最初一定値与えられ、敵や敵の弾に当たるとシールドエネルギーが減少する。ゼロになると自機は破壊されゲームオーバーとなる。

●ゲーム仕様の説明

分類：縦スクロール・シューティングゲーム
機種　MSX2(VRAM128K)
使用言語　BASIC+マシン語

レイドックをイメージして企画書や仕様書を作れば自分なりのレイドックも可能だ。

だいたい以上がゲームの設定だ。ここでは1ステージ分だから自分なりのアイデアもどんどん出してくれ。

背景の作り方

その1 基本的パターンデータを作ろう

さて、仕様もほぼ決まったし、いよいよゲーム作りに取りかかるのだが、まず今回は背景の作り方から始めよう。「レイドック」の画面を見たことがある人ならわかると思うが、スクロールする背景の見事さに見とれたことがあるはずだ。あの背景がどうやって描かれているかわかるかな？　ほとんどの人はわからないはずだ。そこで「MSXoendan」の読者にだけ、こっそりとお教えしようというわけだ。

（細川先生）

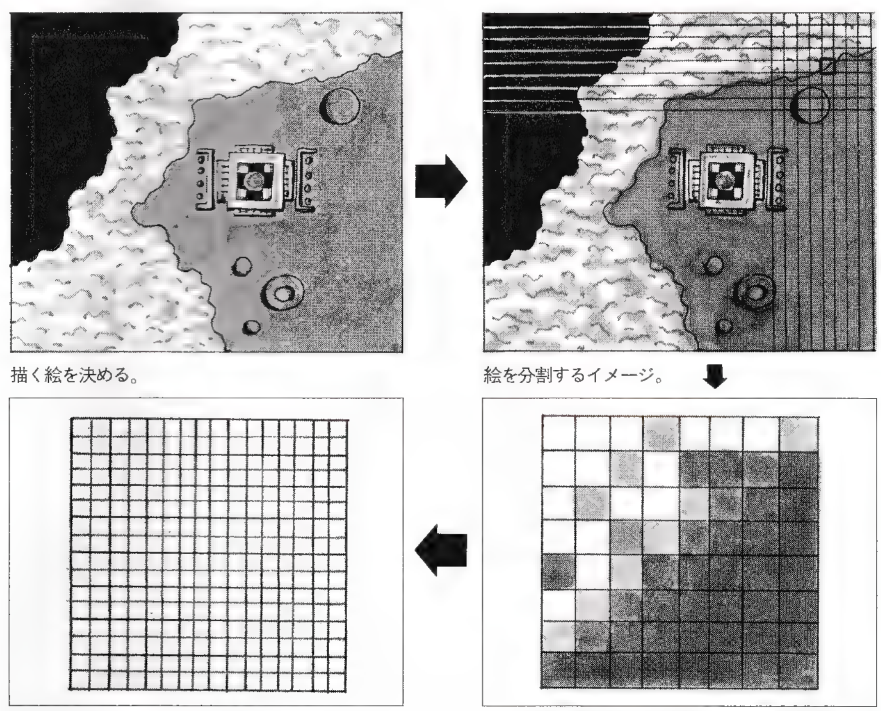
背景作成に必要なツールの紹介だ！

ツールその１　パターンエディタ(ピクセル3に内蔵)

背景のもとになる基本パターンを作成するためのもの。図のように8×8ドットの基本パターンの組み合わせで背景はでき上がるのだ。

この作業がどんなに大変かは、作ったことのある人にしかわからないだろう。なにしろ組み合わせたときに、不自然でないように描かなければならないし、「レイドック」の場合は、何と256個もの基本パターンを使っているからなのだ。

「ピクセル３」を持っている人は、自分なりのパターンを作る練習をするとグラフィックデザイナーに一歩近づく。(注意：かなりのセンスと努力が要求されるが、ここが一番楽しい部分だ)



描く絵を決める。

絵を分割するイメージ。

８×８ドットの基本パターンを作る。

256パターンも作る。

ツールその2　メモリエディタ

背景を作るのに必要なわけではないが、今回は、ツールその１のパターンエディタを持っていない人のために、データのダ

当選者発表　ドライド３」ソフト（ＭＳＸ１版)〈沖縄県〉金城要〈江東区〉打田学失〈静岡県〈加藤純一（ＭＳＸ２版)〈滋賀県〉大山康雄〈鳥取県〉三浦誠〈埼玉県〉福原嗣夫　④ＭＳＸ用通信モデム〈千葉県〉吉川真也〈松任市〉吉田史夫〈東京都〉加山貴子　⑤「ウィ

ンプリストを用意した。メモリエディタは、このリストを打ち込む時に必要なツールだ。

ツールその3　データコンバータ

「ピクセル3」のパターンエディタのデータを「ピクセル3」のグラフィックエディタのデータに変換するプログラム（スクリーン5用）。
※パターンエディタのデータは、そのままの形では、活用が難しい（マシン語でプログラムを組むことができる人でないと大変だろう）ので、グラフィックエディタのデータに変換して活用してやろうというわけだ。

やはり､「ピクセル３」の問い合わせで一番多いのがパターンエディタのデータをどのように使ったらいいのかということで、今までT&E SOFT ではこのデータコンバータのプログラムリストを（無料で）問い合わせをいただいたユーザーの方に送っていたのだ。

ツールその4　マップエディタ

背景を実際に作るためのエディタ。データコンバータで変換したデータを自由に画面上に配置し、背景のマップを作っていくんだけど、とても根気のいる作業だ。

ページ数の都合で今号ではプログラムリストが載せられなくて次号に掲載せざるをえなくなったが、それまでにパターンエディタのデータを打ち込んで準備しておこう。

以上のツールがあれば、もうバッチリだ。

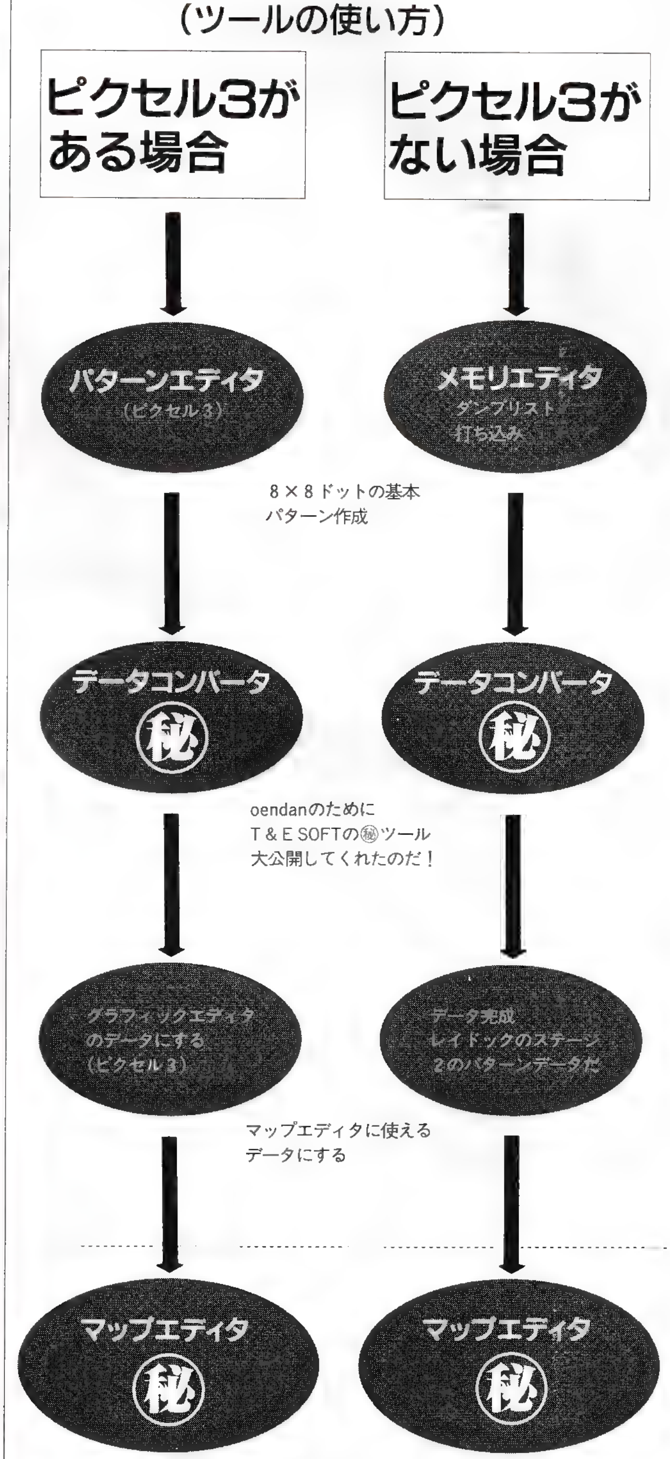
今回はパターンエディタのデータを掲載したので、基本パターンを描く必要はないが、本来ならばパターンエディタで８×８ドットの基本パターンを作らなければならないのだ。

さてダンプリストを打ち込めば、とりあえずパターンエディタのデータは完成だ｡｢ピクセル３」を持っている人は、打ち込んだデータをパターンエディタでロードしてみて、実際にどのようなデータなのか一度見てくれ(その苦労がわかるはずだ)。「ピクセル３」を持っていない人は、残念ながらそのままではデータを見ることができないので、データコンバータを通して、グラフィックエディタのデータに変換しなければ絵は見られない（｢ピクセル３｣を持っている人もデータコンバータでデータを変換してください)。

グラフィックエディタのデータに変換したデータを見ても、どうすれば背景になるのかわけがわからないと思う。マップエディタを使って、基本パターンを１つ１つ埋めていく、という作業を通して初めて背景ができ上がるのだ。

しかし、それができるようになるまでには相当の努力とセンスが必要なことはいうまでもない。実際パターンエディタで基本パターンを作るということは、至難の業なのだ。

「レイドック」を作った時は、さいわいにして中島君というグラフィックデザイナーがいたからこそ、あそこまでのグラフィックが可能だったのだ。



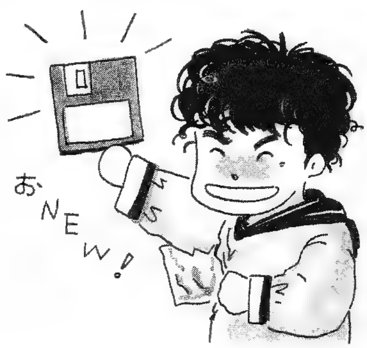
基本パターンを組み合わせてスクロールマップを作る
T&E SOFTの㊙ツール大公開

当選者発表　**ザードリィ」ポスター**〈山口県〉井上豊三〈京都市〉杉本信一〈和歌山県〉朽尾英洋〈東京都〉小杉隆〈静岡県〉寺田行慶〈静岡県〉山下典孝〈新潟県〉曽根一平〈東京都〉佐々木義雄〈埼玉県〉山本隆弘〈岐阜県〉坂上和永〈栃木県〉加藤高博〈青森県〉柴

ツール作成から始めよう！

①新しいディスクを用意する。

この講座用に新しいディスクを1枚用意してほしい。ツールのプログラムやダンプリストのデータを、1枚のディスクに収めてこそ有機的に活用できるというものだ。新品のディスクには、フォーマットすることを忘れないでくれ。



②メモリエディタを作成する。

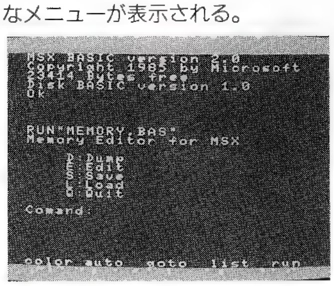
■リスト2のプログラムを打ち込む。
■打ち込み終ったら間違いがないかよく確認してからセーブする。
（セーブ方法）
SAVE"MEMORY.BAS"
と入力してリターンキーを押す。

③データコンバータを作成する。

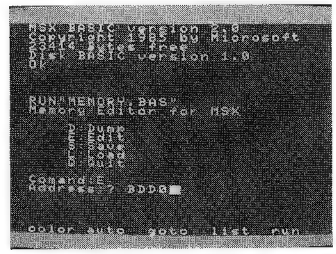
■リスト1のプログラムを打ち込む。
■打ち込み終ったら間違いがないかよく確認してからセーブする。
（セーブ方法）
SAVE"CONV.BAS"
と入力してリターンキーを押す。

ダンプリストを打ち込もう

■最初に作成したメモリエディタを起動させる。
RUN"MEMORY.BAS"
と入力してリターンキーを押す。
■すると次のようなメニューが表示される。

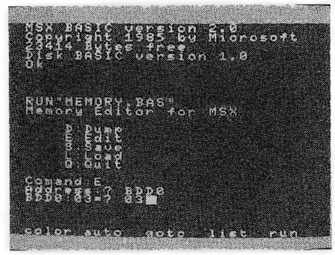


■コマンドのエディットEを入力する。

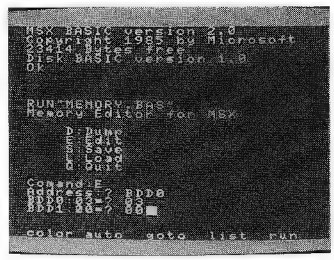


■Address：？ 9000と表示されるので、ダンプリストの最初の行のBDD0と入力しリターンキーを押す。

■すると画面にBDD0：03＝？と表示されるので、ダンプリストの最初のデータ03を入力しリターンキーを押す。



■すると画面にBDD1：00＝？と表示されるのでダンプリストの03の次の00を入力する。このようにして最後までダンプリストを入力しよう。



■最後まで入力したら全部チェックして間違いがないことを確認しピリオド（.）を入力して Command: の状態にする。

Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	Sum
BDD0	03	00	00	07	05	00	00	02	11
BDD8	07	03	02	02	02	01	01	00	12
BDE0	04	07	06	00	00	07	02	05	1F
BDE8	03	03	03	04	03	03	06	06	1F
BDF0	06	07	07	07	05	05	05	02	2C
BDF8	02	02	04	04	04	00	FF	00	0F
BE00	00	00	00	00	00	55	55	55	FF
BE08	00	00	00	00	00	10	55	00	65
BE10	00	05	50	00	00	55	00	00	AA

■データのセーブは、コマンドのSを入力すると、

Filename ：？

と表示されるので
LAY.PES と入力する。
すると今度は、

Start address：？

と表示されるので、
BDD0と入力する。
次に

End address：？

と表示されるので、
DDFFと入力すれば完了だ。

ファイルネーム、アドレスとも間違いのないようにくれぐれも注意してくれ。

当選者発表　谷晃輝〈山形県〉横山大〈広島県〉佐藤幹三〈岡山県〉山本隆夫〈三重県〉中山崇〈長野県〉堀内和幸〈北海道〉伊藤和弘〈香川県〉松永康人　⑥**「ウィザードリィ」キーホルダー**〈宮城県〉田沢慎司〈長崎県〉牛島知幸〈熊本県〉久末哲弥〈京都府〉木下順

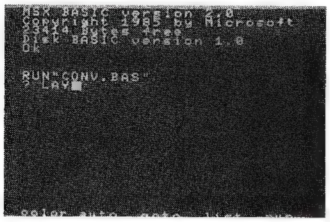
データコンバータでデータを変換する

■まずデータコンバータを起動させる。

RUN"CONV.BAS"

と入力しリターンキーを押す。

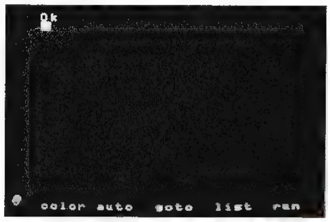
■するといきなり?と表示されるのでLAYとだけ入力し、



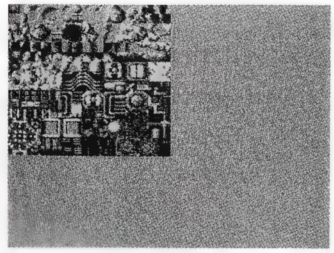
リターンキーを押す。

■すると画面に絵が表示される。実行すると画面が表示される（この時自動的にデータの変換が行われディスクにセーブされるのだ）。完了するとOKと表示される。

※データを確認するには、この状態でリスト3を打ち込んで



写真と同じ絵が出ればOKだ。表示された画面には8×8ドットのパターンが、256個表示されている。次回は、このパターンをマップエディタで自由にならべてスクロール画面のマップを作成するぞ。まず第1回目は、これで終了だが、最後にディスクの中を確認しよう。FILESと入力し、リターンキーを押してくれ。



このように4つのファイルがあるかな?

LAY.PE5は、パターンエディタのデータ、LAY.GE5は、データコンバータでグラフィックエディタ用に変換されたデータだ。

では、次号でまた会いましょう。



ダンプリストを打ち込む時の注意

ダンプリストはメモリエディタを使って打ち込む。メモリエディタと同様の機能を持つツールを持っている人もいるかもしれないが、その場合、今回掲載したダンプリストのチェックサムが役に立たないかもしれないので、なるべくならメモリエディタを使うことをお勧めする。

ダンプリストの中で実際に打ち込まなければならないのは□の部分だ。左端の9000とか9008という数字は、メモリの記憶されている番地が表示してあり、9000番地のメモリの内容は00、9001番地のメモリの内容はFFということになる。

また、右端の02とか0Fという記号はチェックサムと呼ばれるもので、同じ行のメモリの内容8バイトを足した行数の下位1バイトだ（下の式参照）。

00+FF+01+FF+02+FF+03+FF=0402
この値がチェックサムです

ダンプリストを打ち込んだ後、間違いがないかどうかを探すとき、1バイトずつチェックしていると手間がかかるので、チェックサムが同じかどうかを見て数字が違っていたら、その行の内容をチェックすればいいのだ。

```
Adrs:+0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :Sum
9000:00 FF 01 FF 02 FF 03 FF :02
9008:04 FF 05 FF 06 FF 07 FF :0E
9010:08 FF 09 FF 0A FF 0B FF :1A
```

メモリエディタのコマンド一覧表

```
D(ump Memory)：メモリの内容を表示する。
  Command:D
  Address:? 9000  ←  表示するメモリの先頭番地を指定する。
  Adrs:+0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :Sum
  9000:00 FF 01 FF 02 FF 03 FF :02
  9008:04 FF 05 FF 06 FF 07 FF :0E
  9010:08 FF 09 FF 0A FF 0B FF :1A
  9018:0C FF 0D FF 0E FF 0F FF :26
  9020:00 FF 01 FF 02 FF 03 FF :02
  9028:04 FF 05 FF 06 FF 07 FF :0E
  Command:
    表示途中、リターンキーを押した時点でメモリの内容の表示は中断され、コマンド待ちに戻ります。

E(dit Memory)：メモリの内容を変更する。
  Command:E
  Address:? 9000  ←  メモリの番地を指定する。
  9000:00=? AA    ←  メモリの内容を変更する。
  9001:FF=?       ←  リターンキーのみを押すと、次の番地に進む。
  9002:01=? -     ←  -（マイナス）を押すと、一つ前の番地に戻る。
  9001:FF=? .     ←  .（ピリオド）を押すと、Editコマンドから抜ける。

S(ave memory)：メモリの内容をディスクにセーブする（BASICのBSAVE命令と同じ）。
  Command:S
  Filename:? test.pe5  ←  ファイルネームを指定する。
  Start address:? 9000 ←  開始番地を指定する。
  End address:? 90FF   ←  終了番地を指定する。
  Command:
    ファイルネームまたはアドレス入力時にリターンキーのみを押すと、何もしないでコマンド待ちに戻ります。

L(oad memory)：メモリの内容をディスクからロードする（BASICのBLOAD命令と同じ）。
  Command:L
  Filename:? test.pe5  ←  ファイルネームを指定する。
  Command:
    ファイルネーム入力時にリターンキーのみを押すと、何もしないでコマンド待ちに戻ります。

Q(uit)        ：メモリエディタから抜ける。
  Command:Q
  Ok
```

当選者発表 史〈茨城県〉木下淳一〈兵庫県〉藤井英樹〈東京都〉小北光浩〈大阪府〉小西龍介〈川崎市〉脇田英喜〈三重県〉渡辺直樹 ⑦**「エルスリード」ソフト**〈新潟県〉草野智丈〈長野県〉山澤雅彦〈新潟県〉江端正和 ⑧**「迷宮への扉」ソフト**〈埼玉県〉酒井健太

データコンバータ

リスト1

```
1 ' Data Converter(PE5 to GE5)
2 ' 1988.05.11
3 ' by K.Hosokawa
4 '
10 CLEAR 100,&H8FFF:AD=&HBE00
20 INPUT FI$
30 BLOAD FI$+".PE5"
40 SCREEN 5
50 FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 15
60 FOR K=0 TO 7:FOR L=0 TO 3
70 A=PEEK(AD):AD=AD+1
80 VPOKE I*128*8+J*4+K*128+L,A
90 NEXT:NEXT:NEXT:NEXT
100 AD=&HBDD0:COLOR 15,0,0
110 FOR I=1 TO 15
120 R=PEEK(AD):G=PEEK(AD+1):B=PEEK(AD+2):AD=AD+3
130 COLOR=(I,R,G,B)
140 NEXT
150 BSAVE FI$+".GE5",0,&H77FF,S
160 END
```

リスト3

```
10 SCREEN 5
20 BLOAD "LAY.GE5",S
30 COLOR=RESTORE
40 GOTO 40
```

メモリーエディタ

リスト2

```
10 '
20 ' Memory Editor for MSX
30 ' 1988.05.11
40 ' by K.Hosokawa
50 '
60 CLEAR100,&H8FFF
70 AD=&H9000:SA=0:EA=0:S=0
80 PRINT "Memory Editor for MSX"
90 GOSUB 730:PRINT
100 PRINT"Command:";
110 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 110
120 PRINT A$:IF A$=CHR$(13) THEN GOSUB 730
130 IF INSTR("Dd╭ｼ",A$) THEN GOSUB 220
140 IF INSTR("Ee┤ｲ",A$) THEN GOSUB 360
150 IF INSTR("Ss◢ﾄ",A$) THEN GOSUB 480
160 IF INSTR("Ll ﾘ",A$) THEN GOSUB 600
170 IF INSTR("Qq═ﾀ",A$) THEN END
180 PRINT:GOTO 100
190 '
200 ' Dump memory
210 '
220 GOSUB 670:PRINT "Adrs:+0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :Sum"
230 FOR I=0 TO 15:PRINT RIGHT$("000"+HEX$(AD+I*8),4)":";
240 FOR J=0 TO 7
250 A=PEEK(AD+I*8+J):S=S+A:PRINT RIGHT$("0"+HEX$(A),2)" ";
260 NEXT
270 PRINT ":";RIGHT$("0"+HEX$(S),2)::S=0
280 K$=INKEY$:IF K$=CHR$(13) THEN AD=AD+I*8+J:RETURN
290 PRINT
300 NEXT
310 AD=AD+&H80
320 RETURN
330 '
340 ' Edit memory
350 '
360 GOSUB 670
370 PRINT RIGHT$("000"+HEX$(AD),4)":"RIGHT$("0"+HEX$(PEEK(AD)),2)"=";
380 M$="":INPUT M$
390 IF M$="" THEN 430
400 IF INSTR(M$,".") THEN RETURN
410 IF INSTR(M$,"-") THEN AD=AD-1:GOTO 370
420 POKE AD,VAL("&H"+M$)
430 AD=AD+1
440 GOTO 370
450 '
460 ' Save
470 '
480 FI$="":INPUT "Filename:";FI$
490 IF FI$="" THEN RETURN
500 AD$="":INPUT "Start address:";AD$
510 IF AD$="" THEN RETURN
520 SA=VAL("&H"+AD$)
530 AD$="":INPUT "End address:";AD$
540 EA=VAL("&H"+AD$)
550 BSAVE FI$,SA,EA
560 RETURN
570 '
580 ' Load
590 '
600 FI$="":INPUT "Filename:";FI$
610 IF FI$="" THEN RETURN
620 BLOAD FI$
630 RETURN
640 '
650 ' Input address
660 '
670 AD$="":PRINT"Address:? ";RIGHT$("000"+HEX$(AD),4);STRING$(6,CHR$(29))
;:INPUT AD$
680 IF AD$<>"" THEN AD=VAL("&H"+AD$)
690 RETURN
700 '
710 ' Help
720 '
730 PRINT
740 PRINT "     D:Dump"
750 PRINT "     E:Edit"
760 PRINT "     S:Save"
770 PRINT "     L:Load"
780 PRINT "     Q:Quit"
790 RETURN
```

プログラミング講座
番外編



◀真剣に打ち合わせをしている時もあるのだ。



▶今回の企画の影の立役者、英二副社長。



◀レイドック制作講座の次はハイドライド3だと意気込む内藤氏。

当選者発表 郎〈愛知県〉二村保〈兵庫県〉福島政紀〈兵庫県〉福本博之〈長野県〉新保いずみ ⑨**「天国よいとこ」ソフト**〈埼玉県〉宮川二郎〈長崎県〉中尾義之 ⑩**「ずっこけやじきた隠密道中」ソフト**〈兵庫県〉大上岳彦〈札幌市〉斉藤真史〈神戸市〉鈴木友典

ダンプリスト

```
Adrs:+0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :Sum
BDD0:03 00 00 07 05 00 00 02 :11
BDD8:07 03 02 02 02 01 01 00 :12
BDE0:04 07 06 00 00 07 02 05 :1F
BDE8:03 03 03 04 03 03 06 06 :1F
BDF0:06 07 07 07 05 05 05 02 :2C
BDF8:02 02 04 04 04 00 FF 00 :0F
BE00:00 00 00 00 00 55 55 55 :FF
BE08:00 00 00 00 00 10 55 00 :65
BE10:00 05 50 00 00 55 00 00 :AA
BE18:00 55 55 55 00 00 00 00 :FF
BE20:54 11 1A 40 55 EE E4 40 :26
BE28:1E 44 4E 10 1E 44 4E 10 :80
BE30:1E 44 4E 10 55 EE E4 40 :27
BE38:55 11 15 40 00 00 00 00 :BB
BE40:44 44 AA AA 44 44 AA A5 :B3
BE48:44 44 AA A5 44 4A AA 54 :63
BE50:44 4A AA AA 44 44 AA A4 :B8
BE58:44 4A AA A4 44 45 AA 44 :53
BE60:44 44 44 44 44 45 55 44 :32
BE68:55 50 55 54 00 05 54 A4 :4B
BE70:55 05 54 A4 55 55 AA 44 :EA
BE78:44 44 4A 44 44 44 44 A4 :86
BE80:44 44 44 44 44 44 44 44 :20
BE88:44 44 44 55 44 44 55 00 :FE
BE90:44 45 00 05 44 50 05 55 :7C
BE98:44 50 55 55 45 05 55 44 :21
BEA0:44 44 44 44 44 44 44 44 :20
BEA8:55 44 44 44 00 55 44 44 :FE
BEB0:55 05 54 44 55 54 4A 44 :29
BEB8:44 44 4A 44 44 44 44 A4 :86
BEC0:44 44 44 44 44 40 04 44 :DC
BEC8:44 05 50 44 40 55 44 A4 :5A
BED0:40 54 44 A4 45 44 44 A4 :ED
BED8:44 54 4A 44 44 4A A4 44 :9C
BEE0:44 A5 04 44 4A A4 55 04 :78
BEE8:AA A4 45 54 A4 AA 44 50 :C9
BEF0:44 44 45 50 4A 44 55 05 :05
BEF8:44 55 50 54 44 00 05 44 :CA
BF00:44 44 44 44 44 45 54 44 :31
BF08:44 55 44 44 44 54 4A 44 :47
BF10:44 44 A4 44 44 44 44 54 :90
BF18:44 44 44 A4 44 44 44 44 :80
BF20:44 44 44 54 44 44 45 5A :47
BF28:44 44 44 A4 44 40 54 44 :8C
BF30:44 05 5A 44 44 55 4A 44 :0E
BF38:44 4A A4 44 44 44 44 44 :86
BF40:44 44 44 AA 44 44 AA A5 :4D
BF48:44 4A AA 55 44 4A A4 45 :04
BF50:44 AA 44 44 44 AA AA 4A :58
BF58:4A AA A4 AA AA AA 44 A4 :7E
BF60:50 44 44 44 55 04 44 44 :FD
BF68:55 50 44 44 55 50 04 44 :1A
BF70:44 55 50 44 A4 45 50 04 :6A
BF78:44 44 55 00 54 44 55 00 :CA
BF80:44 44 54 44 44 45 4A 44 :37
BF88:44 44 A4 44 44 44 44 44 :80
BF90:44 A4 AA 44 4A AA A5 50 :BF
BF98:AA A4 44 45 5A 4A 45 00 :C0
BFA0:44 44 44 44 44 AA 54 44 :96
BFA8:4A A4 55 54 4A 44 05 05 :2F
BFB0:A4 A4 00 50 4A A0 00 00 :82
BFB8:0A A4 00 05 0A 45 40 54 :96
BFC0:00 55 A4 44 00 05 4A 44 :D0
BFC8:00 05 AA A5 00 05 AA 45 :48
BFD0:00 00 5A AA 00 00 55 A4 :FD
BFD8:00 00 5A A4 00 00 5A AA :02
BFE0:00 00 05 AA 00 00 05 AA :5E
BFE8:00 00 05 A4 00 00 05 45 :F3
BFF0:00 00 54 4A 00 00 5A A4 :9C
BFF8:00 00 5A A4 00 05 5A 5A :B7
C000:00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C008:00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C010:00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C018:70 50 10 10 00 00 00 55 :35
C020:44 44 44 44 44 44 44 44 :20
C028:44 44 44 44 44 44 44 44 :20
C030:44 44 44 44 44 44 44 44 :20
```

```
Adrs:+0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :Sum
C038:44 44 44 44 44 44 44 44 :20
C040:4A 45 04 44 AA 44 50 44 :59
C048:4A 44 55 44 AA A4 45 44 :FE
C050:AA A4 50 54 AA 44 50 44 :74
C058:A4 A5 50 44 AA 45 04 44 :14
C060:44 44 44 A4 44 44 44 A4 :E0
C068:44 44 44 A4 44 44 4A 44 :86
C070:44 44 4A 44 44 44 A4 44 :86
C078:44 AA 44 44 AA 44 44 44 :EC
C080:45 05 54 44 45 05 44 44 :B4
C088:45 55 44 44 44 54 44 44 :42
C090:44 55 44 44 44 4A 44 44 :37
C098:44 44 AA 44 44 44 44 AA :EC
C0A0:44 44 44 A4 44 44 44 A4 :E0
C0A8:4A 44 44 A4 A4 45 44 44 :E7
C0B0:44 45 4A 44 45 54 A4 44 :98
C0B8:44 44 44 44 AA 44 44 44 :86
C0C0:45 44 44 44 54 A4 44 44 :91
C0C8:4A 4A A5 44 44 AA 44 54 :03
C0D0:44 A4 44 55 44 54 45 05 :63
C0D8:44 45 50 54 44 44 55 44 :4E
C0E0:AA AA 5A AA 55 55 05 55 :5C
C0E8:44 44 54 44 44 44 54 44 :40
C0F0:44 44 54 44 55 55 05 55 :24
C0F8:55 55 05 55 55 55 05 55 :08
C100:44 44 44 44 44 44 44 44 :20
C108:44 44 44 44 44 44 54 44 :30
C110:44 44 44 44 45 44 44 54 :31
C118:54 A4 44 A4 4A 44 44 44 :F6
C120:44 44 44 44 44 44 44 44 :20
C128:45 44 44 44 44 A4 44 54 :91
C130:44 44 44 A4 44 44 44 44 :80
C138:44 44 44 44 44 44 54 44 :30
C140:4A AA AA 44 44 AA AA A4 :1E
C148:4A AA 5A 4A 4A AA 54 AA :8A
C150:AA A5 55 AA AA A5 50 44 :31
C158:4A 55 05 55 44 44 44 55 :1A
C160:55 55 50 05 AA 55 55 00 :53
C168:A4 55 55 00 45 55 55 00 :3D
C170:45 55 55 00 45 55 50 04 :DD
C178:55 55 00 44 00 00 04 44 :36
C180:4A 44 44 55 A4 45 55 5A :BF
C188:44 50 00 A4 44 44 40 44 :44
C190:4A A5 04 A5 AA 40 AA A5 :D1
C198:44 4A A5 54 A4 5A 44 55 :1E
C1A0:A4 44 00 50 44 50 05 A4 :75
C1A8:45 A5 05 A4 45 AA 50 5A :2C
C1B0:50 45 40 54 5A 04 45 00 :CC
C1B8:45 50 55 04 45 04 50 04 :8B
C1C0:AA 50 00 00 A5 50 00 00 :EF
C1C8:A5 00 00 00 A4 50 00 00 :99
C1D0:45 00 00 00 44 50 00 00 :D9
C1D8:44 45 00 00 54 55 00 00 :32
C1E0:A4 50 00 00 A4 50 00 00 :E8
C1E8:A4 50 00 00 54 50 00 00 :98
C1F0:55 00 00 00 45 50 00 00 :EA
C1F8:45 40 00 00 55 50 00 00 :2A
C200:4A 44 55 44 AA 44 54 44 :AD
C208:AA A4 44 AA 4A A4 4A AA :1E
C210:4A AA AA AA 4A 4A AA 55 :DB
C218:54 4A AA A5 55 4A AA AA :E0
C220:54 44 55 00 44 44 45 00 :BA
C228:AA AA A5 50 4A AA 44 54 :D5
C230:44 AA 44 55 54 A4 45 50 :14
C238:55 44 45 00 55 04 55 05 :91
C240:44 5A 55 44 4A AA 54 54 :D3
C248:AA 44 50 54 A4 45 0A 04 :89
C250:44 4A AA 50 45 AA A4 55 :70
C258:50 AA 45 45 5A AA 45 55 :22
C260:45 44 44 44 4A 44 44 A5 :88
C268:44 44 AA A5 44 A5 AA 55 :BF
C270:4A 45 55 54 4A 44 5A A4 :C4
C278:A4 44 AA A5 A4 4A AA AA :79
C280:44 44 44 54 50 44 45 4A :43
C288:55 04 44 A4 55 05 44 44 :23
C290:55 50 55 44 45 55 05 54 :31
C298:45 55 00 55 44 55 50 05 :DD
```

```
Adrs:+0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :Sum
C2A0:44 44 44 44 44 44 44 44 :20
C2A8:44 4A 44 44 44 AA 44 44 :8C
C2B0:44 44 55 44 44 44 54 44 :41
C2B8:44 44 44 44 44 44 44 44 :20
C2C0:44 A4 44 44 4A 45 54 00 :53
C2C8:44 A5 00 00 4A A0 00 00 :D3
C2D0:4A 00 00 00 40 00 00 00 :8A
C2D8:50 00 00 00 50 00 00 00 :A0
C2E0:44 AA AA 44 00 05 A4 44 :C9
C2E8:00 00 55 44 00 00 05 50 :EE
C2F0:00 00 00 50 00 00 00 50 :A0
C2F8:00 00 00 05 00 00 00 04 :09
C300:44 5A 55 44 4A AA 55 54 :D4
C308:AA 44 A0 54 A4 4A A5 05 :7A
C310:44 4A A5 00 45 AA 55 05 :7C
C318:50 AA 50 45 5A A5 04 55 :E7
C320:45 44 44 44 54 A4 44 44 :91
C328:4A 44 44 44 44 45 44 44 :27
C330:54 4A 44 44 54 44 44 44 :46
C338:04 44 44 44 50 44 44 44 :EC
C340:4A A4 54 44 4A 55 40 44 :A9
C348:A4 50 00 44 54 40 55 44 :65
C350:45 50 54 44 44 50 54 44 :59
C358:5A A5 05 44 AA 00 54 44 :8A
C360:44 44 4A 4A 44 44 4A A4 :92
C368:44 44 AA AA 44 44 4A AA :58
C370:44 44 AA A4 44 45 4A AA :53
C378:44 4A 4A 4A 44 44 AA 44 :98
C380:44 AA A5 44 4A AA 50 54 :6F
C388:AA A4 4A A5 AA A4 44 AA :79
C390:44 4A A4 AA 54 44 04 AA :22
C398:55 54 5A AA 45 45 A4 4A :25
C3A0:44 44 44 44 44 44 44 44 :20
C3A8:44 44 44 44 A5 50 54 44 :9D
C3B0:AA 55 05 44 A5 40 05 54 :86
C3B8:A4 55 40 54 AA 55 44 54 :24
C3C0:AA A4 55 44 AA 55 55 44 :7F
C3C8:AA A5 54 44 A4 55 44 44 :68
C3D0:44 54 44 44 54 04 44 44 :00
C3D8:45 55 44 44 44 50 44 44 :3E
C3E0:44 AA 44 5A 44 AA AA 4A :6E
C3E8:44 4A A4 AA 44 4A AA A4 :B8
C3F0:44 44 AA 44 44 44 4A A5 :ED
C3F8:44 44 4A 55 44 44 44 A5 :98
C400:55 4A A4 44 54 AA 44 44 :0D
C408:A4 A5 54 4A AA A5 44 AA :24
C410:AA 55 AA AA A5 5A AA AA :A6
C418:AA 55 AA A5 AA 55 5A 45 :EC
C420:44 54 44 04 A5 04 44 54 :21
C428:A5 54 44 45 A5 54 4A 44 :09
C430:A4 50 AA A4 A4 55 AA A4 :89
C438:44 45 AA 54 54 44 A5 00 :C4
C440:55 AA 55 55 55 A5 55 45 :3D
C448:4A 55 54 AA AA 45 55 5A :3B
C450:A4 44 50 5A 44 45 55 04 :74
C458:54 44 55 05 55 44 50 55 :30
C460:AA AA A4 44 5A AA A5 44 :29
C468:50 AA AA 55 55 5A AA 55 :A7
C470:45 50 0A 54 44 55 00 05 :91
C478:54 44 55 50 A4 54 44 44 :BD
C480:44 55 50 05 45 55 50 04 :DC
C488:55 05 00 54 55 00 05 44 :4C
C490:50 00 55 44 00 55 54 44 :D6
C498:55 54 44 54 55 44 44 A4 :C2
C4A0:AA AA AA AA 55 55 55 55 :FC
C4A8:44 44 44 44 44 44 44 44 :20
C4B0:44 44 44 44 55 55 55 55 :64
C4B8:55 55 55 55 55 55 55 55 :A8
C4C0:40 00 00 00 40 00 00 00 :80
C4C8:50 00 00 00 50 00 00 00 :A0
C4D0:45 00 00 00 44 50 00 00 :D9
C4D8:44 4A A4 00 44 54 45 55 :64
C4E0:00 00 00 00 00 00 00 04 :04
C4E8:00 00 00 04 00 00 00 04 :08
C4F0:00 00 00 50 00 00 05 50 :A5
C4F8:00 50 55 04 55 05 50 44 :97
C500:55 44 50 55 55 54 4A 45 :76
```

当選者発表　⑪**「ジーザズ」ソフト**〈北海道〉羽田野弘記〈大阪府〉樺山達郎〈広島県〉浜田秀一〈岩手県〉藤田周野〈京都府〉千馬渉　⑫**「ガルフォース」ソフト**〈長崎県〉野坂委千夫〈群馬県〉平野友朗〈大阪市〉江口達夫〈長崎県〉後田和洋〈東京都〉勝俣浩一

```
C500:4A 55 A5 AA AA 45 45 5A :7C
C508:44 45 44 A4 44 44 55 A4 :52
C510:44 44 55 44 A4 44 50 45 :9E
C518:54 54 44 44 55 05 44 44 :12
C520:44 55 44 44 45 55 44 44 :43
C528:45 04 44 44 50 44 44 44 :ED
C530:50 44 44 44 04 44 44 44 :EC
C538:A0 05 44 44 40 55 4A 44 :50
C540:55 04 44 54 55 04 44 44 :D2
C548:50 54 44 44 05 44 4A 44 :03
C550:05 44 A4 54 04 44 45 44 :12
C558:44 44 A4 50 44 4A AA 4A :FE
C560:44 AA AA AA 4A AA AA A4 :84
C568:4A AA AA 44 4A 5A 4A 55 :25
C570:AA 5A 45 55 A4 45 50 45 :1C
C578:A5 AA A4 45 05 AA 44 44 :6F
C580:AA AA 44 44 AA A4 44 54 :C2
C588:A5 AA 45 54 55 45 54 55 :2B
C590:45 0A A5 00 44 50 55 5A :37
C598:5A 45 44 55 55 A4 40 05 :76
C5A0:55 04 40 05 55 45 00 45 :7D
C5A8:55 54 00 AA 55 00 0A A4 :56
C5B0:00 0A AA 44 55 A5 44 54 :8A
C5B8:AA A5 5A AA AA AA 55 AA :A6
C5C0:4A A4 4A 5A A4 44 AA 55 :79
C5C8:45 4A A5 50 55 55 55 04 :87
C5D0:45 55 00 44 45 44 44 44 :EF
C5D8:A5 AA 45 45 44 55 55 55 :1C
C5E0:55 45 44 44 44 44 44 44 :32
C5E8:44 45 44 44 44 4A 44 44 :27
C5F0:44 44 44 44 44 44 44 44 :20
C600:5A A5 55 50 4A AA 45 50 :2D
C608:5A 4A 05 00 AA A5 55 00 :4D
C610:AA A5 50 00 AA 50 50 00 :E9
C618:5A A5 05 00 AA 00 50 00 :FE
C620:A5 55 00 00 A4 55 00 00 :F3
C628:4A 50 00 00 45 00 00 00 :DF
C630:A0 50 00 00 45 00 00 00 :35
C638:55 00 00 00 50 00 00 00 :A5
C640:AA A4 00 00 AA 45 00 00 :3D
C648:AA 55 00 00 A4 50 00 00 :F3
C650:45 00 00 00 55 00 00 00 :9A
C658:40 00 00 00 55 00 00 00 :95
C660:4A 44 50 00 AA 45 00 00 :CD
C668:44 55 50 00 AA 50 00 00 :E3
C670:A5 05 00 00 4A 55 00 00 :49
C678:AA 5A 50 00 AA A5 45 00 :E8
C680:AA A5 54 00 AA 44 55 00 :E6
C688:AA 45 45 00 4A 55 50 00 :23
C690:A4 55 00 00 55 55 00 00 :A3
C698:55 50 00 00 50 00 00 00 :F5
C6A0:44 45 00 00 44 55 00 00 :22
C6A8:44 45 00 00 44 54 50 00 :71
C6B0:44 45 50 00 44 44 50 00 :B1
C6B8:44 45 45 00 44 44 55 00 :AB
C6C0:44 44 45 50 44 44 54 50 :49
C6C8:44 44 45 50 44 44 55 00 :FA
C6D0:44 45 45 00 44 44 50 00 :A6
C6D8:44 45 50 00 44 44 50 00 :B1
C6E0:44 44 50 00 44 55 50 00 :C1
C6E8:45 45 00 00 44 50 00 00 :1E
C6F0:55 05 00 00 45 50 00 00 :EF
C6F8:44 50 00 00 45 50 00 00 :29
C700:44 44 45 00 44 44 54 50 :F9
C708:44 44 45 50 44 44 44 50 :39
C710:44 44 45 50 44 44 44 50 :39
C718:44 44 45 50 44 44 44 50 :39
C720:55 54 44 44 05 44 44 44 :02
C728:05 55 44 44 50 54 44 44 :0E
C730:05 45 44 44 00 54 44 44 :AE
C738:05 55 44 44 00 54 44 44 :BE
C740:00 00 00 05 00 00 00 55 :5A
C748:00 00 00 55 00 00 00 54 :A9
C750:00 00 05 55 00 00 05 44 :A3
C758:00 00 55 54 00 05 55 44 :47
C760:00 00 55 44 00 05 54 44 :36
C768:00 05 45 44 00 05 44 44 :1B
C770:00 55 54 44 00 54 44 44 :C9
C778:00 55 44 44 00 54 44 44 :B9
C780:00 54 44 44 05 55 44 44 :BE
C788:05 44 44 44 05 54 44 44 :B2
C790:05 44 44 44 05 54 44 44 :B2
C798:55 44 44 44 54 54 44 44 :51
C7A0:AA AA A4 AA 55 A5 AA 54 :9A
C7A8:45 55 45 55 44 50 55 55 :72
C7B0:44 44 44 44 44 44 44 44 :20
C7B8:44 44 44 44 44 44 44 44 :20
C7C0:4A AA 5A AA 45 AA A5 AA :36
C7C8:54 AA A4 55 54 44 54 45 :28
C7D0:45 55 A4 50 44 44 55 05 :70
C7D8:44 44 44 55 44 44 44 44 :31
C7E0:AA AA A5 4A AA AA A5 54 :90
C7E8:AA A5 AA 5A 44 45 54 AA :DA
C7F0:44 45 AA A5 54 55 54 A5 :7A
C7F8:05 55 44 55 44 45 55 55 :26
C800:05 5A A4 44 05 AA 4A 44 :84
C808:05 AA AA A5 05 A4 AA 45 :96
C810:05 44 4A AA 05 44 55 A5 :80
C818:04 44 A5 00 05 45 55 5A :E6
C820:00 5A AA 4A 00 44 A4 44 :7A
C828:00 54 AA A4 00 54 4A 55 :95
C830:00 05 4A 54 00 05 55 55 :52
C838:00 00 55 50 00 00 05 54 :FE
C840:00 00 4A A5 00 04 AA AA :47
C848:00 A4 AA A5 00 A4 AA 5A :9B
C850:00 5A A4 A5 05 AA AA 55 :51
C858:05 AA A4 55 00 5A 55 55 :AC
C860:00 00 05 AA 00 00 5A AA :B3
C868:00 00 A4 5A 00 05 AA 55 :02
C870:00 05 AA 55 00 04 AA 45 :F7
C878:00 04 AA 44 00 05 A4 4A :E5
C880:00 00 05 54 00 00 00 55 :AE
C888:00 00 05 5A 00 00 55 AA :5E
C890:00 00 A5 A4 00 05 45 4A :DD
C898:00 05 5A 5A 00 55 AA 55 :0D
C8A0:00 00 00 00 00 00 AA 00 :AA
C8A8:00 AA AA AA 0A A4 AA 44 :9A
C8B0:0A AA 44 45 0A A4 54 A5 :E4
C8B8:A4 A5 45 55 4A AA 55 44 :70
C8C0:00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C8C8:05 55 05 00 4A A5 50 55 :F3
C8D0:AA AA 5A AA A5 AA AA 54 :A5
C8D8:AA 5A AA 44 AA AA 4A A5 :35
C8E0:00 00 00 00 00 00 00 05 :05
C8E8:00 00 00 54 00 05 50 A5 :4E
C8F0:00 55 AA A5 50 A5 AA 44 :87
C8F8:05 AA AA 45 5A AA 54 55 :4B
C900:00 00 00 00 55 00 00 00 :55
C908:45 45 50 00 54 A4 50 00 :22
C910:4A A4 45 00 AA 4A 45 05 :71
C918:4A AA AA 50 4A AA A4 45 :CB
C920:00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C928:00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C930:04 50 00 05 44 A5 00 55 :97
C938:5A AA 5A 0A AA AA A4 55 :B5
C940:55 55 00 00 45 45 00 00 :34
C948:4A 54 50 00 4A 5A 55 00 :E7
C950:A5 AA A5 00 5A AA A5 40 :DD
C958:AA A5 A4 50 AA 55 54 50 :E6
C960:A5 AA AA AA 55 A4 AA A4 :EA
C968:05 45 55 44 00 00 05 55 :3D
C970:00 00 00 50 00 00 00 00 :50
C978:00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C980:A4 5A 45 54 45 A4 55 55 :2A
C988:45 A5 45 55 55 55 55 50 :D3
C990:00 05 55 00 00 00 00 00 :5A
C998:00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C9A0:AA AA 54 45 5A A5 55 A4 :E5
C9A8:45 55 5A A4 50 55 AA 44 :2B
C9B0:00 00 54 44 00 00 05 54 :F1
C9B8:00 00 00 55 00 00 00 05 :5A
C9C0:AA A5 A4 45 AA 4A A4 AA :7A
C9C8:5A AA 44 54 45 A5 45 44 :0F
C9D0:54 55 55 45 55 54 55 54 :95
C9D8:55 55 55 55 00 55 50 50 :49
C9E0:A5 A4 45 A4 AA 44 55 05 :7A
C9E8:AA 44 50 55 A5 45 05 00 :82
C9F0:54 55 50 00 50 00 00 00 :49
C9F8:00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CA00:44 44 44 44 44 44 44 44 :20
CA08:44 44 44 44 44 45 44 44 :21
CA10:44 4A 44 44 44 44 44 44 :26
CA18:44 44 44 44 44 44 44 44 :20
CA20:45 00 00 54 50 00 00 05 :EE
CA28:00 01 10 00 00 17 71 00 :99
CA30:00 17 71 00 00 01 10 00 :99
CA38:50 00 00 05 45 00 00 54 :EE
CA40:44 44 44 44 44 44 44 44 :20
CA48:44 44 4A AA 44 4A AA A4 :58
CA50:44 AA AA A4 4A AA AA A5 :7F
CA58:AA 54 AA 55 AA 55 44 55 :95
CA60:44 44 44 4A 44 44 AA AA :F2
CA68:50 AA AA A4 5A AA A4 44 :34
CA70:45 0A 44 44 44 50 44 45 :F4
CA78:45 0A 4A 55 44 A4 4A AA :CA
CA80:44 44 44 44 55 44 44 44 :31
CA88:45 55 50 4A A4 50 55 AA :27
CA90:A4 45 04 AA AA 44 AA AA :D9
CA98:4A A4 4A 44 AA 44 44 4A :F8
CAA0:44 44 44 44 44 44 44 54 :30
CAA8:A4 44 44 A4 A5 44 44 44 :41
CAB0:A5 04 44 44 45 55 44 44 :53
CAB8:54 55 50 4A 44 45 55 50 :71
CAC0:4A A4 45 04 AA AA 45 04 :D4
CAC8:44 AA 50 44 4A A4 50 44 :04
CAD0:AA 44 55 44 AA 45 50 44 :0A
CAD8:A4 55 04 44 A4 50 44 44 :BD
CAE0:44 AA AA A5 44 AA AA A5 :7A
CAE8:44 4A AA 55 44 44 5A 54 :C3
CAF0:44 44 A4 A4 44 44 4A 55 :F7
CAF8:44 44 44 A5 44 44 44 A4 :E1
CB00:00 10 54 AD 00 50 54 AD :62
CB08:54 40 54 AD 00 10 54 AD :A6
CB10:00 50 54 AD 00 50 54 AD :A2
CB18:54 40 54 AD 00 00 54 AD :96
CB20:AA 44 55 00 AA 44 55 00 :86
CB28:AA 44 55 05 AA 44 55 00 :8B
CB30:AA 44 55 00 AA 44 55 00 :86
CB38:AA 44 55 05 AA 44 55 00 :8B
CB40:55 44 54 44 54 44 AA 00 :73
CB48:54 4A A5 05 54 4A A5 00 :8B
CB50:54 AA AA 00 54 A4 50 09 :F9
CB58:54 A4 50 9B 54 A4 50 9E :C9
CB60:44 45 55 55 00 AA 55 00 :32
CB68:55 4A A0 00 00 4A A0 00 :29
CB70:00 AA A0 00 90 4A 45 00 :69
CB78:EE 0A 45 00 EE 0A 45 00 :7A
CB80:55 44 44 44 54 44 55 50 :5E
CB88:54 45 44 40 54 54 AA A0 :0F
CB90:54 54 AA A0 54 54 AA A0 :E4
CB98:54 54 AA A0 54 0E 99 99 :86
CBA0:44 44 44 55 05 55 00 55 :D0
CBA8:E4 44 50 05 9A AA 45 05 :0B
CBB0:9A AA 45 04 9A AA 45 05 :1B
CBB8:9A AA 45 05 99 99 E0 05 :A5
CBC0:AA A4 54 A4 AA AA 54 AA :98
CBC8:AA AA A5 5A AA AA AA AA :FB
CBD0:5A AA AA AA 4A AA AA AA :A0
CBD8:44 44 AA AA 44 A4 4A AA :B8
CBE0:AA AA 4A A4 AA AA AA AA :EA
CBE8:AA AA AA AA AA AA AA AA :50
CBF0:AA 44 AA A5 AA A4 4A A5 :7A
CBF8:A4 4A 4A 55 A4 AA A4 44 :C3
CC00:4A A5 44 4A 4A A5 4A A5 :5B
CC08:AA 4A AA A5 AA AA A4 A5 :E0
CC10:AA AA A4 44 54 AA AA 44 :28
CC18:4A AA AA A4 AA AA AA AA :EA
CC20:50 54 A4 44 55 0A A4 44 :D3
CC28:55 AA 55 45 55 AA AA 55 :97
CC30:45 AA AA A4 45 45 AA A4 :15
CC38:44 44 5A 44 44 44 55 44 :47
```


当選者発表 ⑬「ふぇありぃてぃる」ソフト〈広島県〉山根正照〈高知市〉植松茂 ⑭「ほっとＭＩＬＫ」ソフト〈東京都〉浦上忠士〈北海道〉武田茂 …以上、１月号の浪漫しあたぁ当選者でした♡ おめでとうございました。

```
Adrs:+0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :Sum
CC40:4A 55 AA AA A5 A5 AA A4 :8B
CC48:AA AA AA A4 4A AA AA AA :EA
CC50:5A AA AA AA AA AA AA AA :00
CC58:AA AA AA A4 AA AA AA AA :4A
CC60:55 55 AA A4 45 55 AA 44 :80
CC68:45 55 AA AA 44 55 0A A5 :36
CC70:A4 45 55 A5 A4 45 50 AA :C6
CC78:55 44 5A 5A 55 54 5A 55 :A5
CC80:4A AA AA 44 AA AA AA A4 :84
CC88:AA AA AA A4 4A AA AA 4A :8A
CC90:AA AA AA AA AA AA 4A AA :F0
CC98:AA 55 4A AA AA A5 54 AA :40
CCA0:5A A4 50 5A 45 A4 54 AA :8F
CCA8:45 45 AA AA AA 44 AA AA :20
CCB0:AA 4A AA AA AA 45 AA AA :8B
CCB8:AA 44 AA AA AA 4A AA AA :8A
CCC0:00 00 00 04 05 54 44 A4 :45
CCC8:00 55 55 50 00 00 00 00 :FA
CCD0:00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CCD8:00 00 00 00 00 00 00 04 :04
CCE0:40 00 00 00 00 00 0A A4 :EE
CCE8:00 00 A4 55 00 0A 50 00 :53
CCF0:00 45 0A A4 04 50 A4 55 :40
CCF8:45 0A 50 00 40 45 0A A4 :D2
CD00:00 00 00 04 4A A0 00 00 :EE
CD08:55 4A 00 00 00 05 A0 00 :44
CD10:4A A0 54 00 55 4A 05 40 :22
CD18:00 05 A0 54 4A A0 54 04 :3B
CD20:40 00 00 00 4A 44 45 50 :63
CD28:05 55 55 00 00 00 00 00 :AF
CD30:00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CD38:00 00 00 00 40 00 00 00 :40
CD40:54 A4 55 0E 54 4A AA 54 :F7
CD48:54 4A A5 05 54 4A A5 00 :8B
CD50:54 55 AA 00 55 55 55 00 :52
CD58:54 55 55 00 55 44 54 44 :2F
CD60:E0 4A 45 00 44 AA A0 00 :FD
CD68:55 4A A0 00 00 4A A0 00 :29
CD70:00 AA 55 00 00 55 55 50 :F9
CD78:00 55 55 00 44 45 44 55 :CC
CD80:54 54 AA A0 54 54 AA A0 :E4
CD88:54 54 AA A0 54 54 AA A0 :E4
CD90:54 45 44 40 54 44 55 50 :5A
CD98:55 44 44 44 55 55 55 55 :75
CDA0:9A AA 45 05 9A AA 45 05 :1C
CDA8:9A AA 45 05 9A AA 45 05 :1C
CDB0:E4 44 50 05 05 55 00 45 :1C
CDB8:44 44 44 55 55 55 55 55 :75
CDC0:55 AA 44 AA 55 4A AA AA :E0
CDC8:54 4A AA AA 44 AA AA AA :34
CDD0:44 AA AA AA 4A AA AA AA :8A
CDD8:4A AA AA A4 5A AA AA 4A :3A
CDE0:AA AA A4 45 AA AA 45 5A :30
CDE8:A4 44 44 AA A4 5A 45 44 :5D
CDF0:AA AA AA 55 AA AA AA 40 :91
CDF8:AA AA AA A5 4A AA AA AA :EB
CE00:4A AA AA AA AA AA AA A5 :EB
CE08:AA AA 5A 5A AA A4 55 AA :55
CE10:4A 54 55 AA A4 45 50 AA :80
CE18:4A 55 AA AA 55 5A AA AA :F6
CE20:55 45 55 45 AA 45 55 55 :CD
CE28:A4 45 55 05 A4 44 50 5A :D5
CE30:A4 44 4A AA A4 44 AA 4A :B8
CE38:AA A4 4A A4 AA AA AA A4 :DE
CE40:4A A4 AA A4 AA 54 5A 44 :D8
CE48:A5 55 44 44 55 A5 54 45 :15
CE50:4A 55 55 AA AA 45 AA AA :E1
CE58:45 5A AA A4 55 AA 54 44 :84
CE60:55 55 5A AA A5 55 AA A5 :F7
CE68:54 5A AA A0 55 4A AA 55 :96
CE70:AA A4 AA 50 AA AA AA 5A :A0
CE78:45 AA A5 55 55 5A A5 55 :92
CE80:4A A5 4A AA AA 55 4A AA :D6
CE88:A5 55 44 AA 55 AA AA A4 :35
CE90:4A AA AA 44 AA AA AA 4A :2A
CE98:AA AA AA 44 AA AA 54 44 :2E
CEA0:A4 4A AA AA 44 45 AA A4 :19
CEA8:44 44 AA A4 4A 4A AA 44 :58
CEB0:AA A4 AA 45 A4 44 4A 5A :C9
CEB8:54 44 44 55 55 54 44 45 :63
CEC0:05 54 44 A4 00 55 55 50 :3B
CEC8:00 00 00 04 05 54 44 A4 :45
CED0:00 55 55 50 00 00 00 04 :FE
CED8:05 54 44 A4 00 55 55 50 :3B
CEE0:04 50 A4 55 45 0A 50 00 :EC
CEE8:40 45 0A A4 04 50 A4 55 :80
CEF0:45 0A 50 00 40 45 00 00 :24
CEF8:04 50 00 00 45 00 00 00 :99
CF00:55 4A 05 40 00 05 A0 54 :DD
CF08:4A A0 54 04 55 4A 05 40 :26
CF10:00 05 A0 54 00 00 54 04 :51
CF18:00 00 05 40 00 00 00 54 :99
CF20:4A 44 45 50 05 55 55 00 :D2
CF28:40 00 00 00 4A 44 45 50 :63
CF30:05 55 55 00 40 00 00 00 :EF
CF38:4A 44 45 50 05 55 55 00 :D2
CF40:00 55 55 55 0E 44 44 44 :D9
CF48:5F AA AA AA A9 FF FF FF :03
CF50:59 AA AA AA 0E 44 44 44 :31
CF58:00 55 55 55 00 00 00 00 :FF
CF60:55 55 55 50 AA AA AA A4 :F1
CF68:44 44 44 45 55 55 55 50 :60
CF70:04 4A 45 50 04 AA 44 50 :25
CF78:0A AA 44 40 04 44 55 50 :25
CF80:00 00 00 00 00 00 55 00 :55
CF88:55 50 AA 55 55 0A A5 05 :AD
CF90:50 AA 50 55 0A 55 05 05 :08
CF98:AA 5A 45 05 45 00 45 05 :DD
CFA0:55 55 55 55 55 55 55 55 :A8
CFA8:55 55 55 55 44 44 44 44 :64
CFB0:44 44 44 44 44 44 44 44 :20
CFB8:AA AA AA AA 55 55 55 55 :FC
CFC0:00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CFC8:00 00 00 00 05 00 00 00 :05
CFD0:00 00 00 00 44 50 44 40 :18
CFD8:44 50 44 40 50 55 55 50 :62
CFE0:04 50 05 40 54 50 55 40 :D2
CFE8:04 50 05 40 04 50 05 40 :32
CFF0:00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CFF8:00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D000:45 00 00 00 45 00 00 00 :8A
D008:45 00 00 00 44 44 44 40 :51
D010:55 55 55 50 00 00 00 00 :4F
D018:45 00 00 00 45 00 00 00 :8A
D020:0E 00 00 0E 54 00 04 54 :C8
D028:54 00 54 54 54 05 50 54 :F9
D030:54 05 00 54 54 00 00 54 :55
D038:54 05 54 54 54 00 00 54 :A9
D040:00 00 00 00 05 55 44 40 :DE
D048:05 55 44 40 05 55 44 40 :BC
D050:00 00 00 00 05 55 44 40 :DE
D058:05 55 44 40 05 55 44 40 :BC
D060:00 00 00 00 04 44 55 50 :ED
D068:04 44 55 50 04 44 55 50 :DA
D070:00 00 00 00 04 44 55 50 :ED
D078:04 44 55 50 04 44 55 50 :DA
D080:E0 00 00 E0 45 40 00 45 :8A
D088:45 45 00 45 45 05 50 45 :AE
D090:45 00 50 45 45 00 00 45 :64
D098:45 45 50 45 45 00 00 45 :A9
D0A0:00 05 05 00 50 54 A4 45 :97
D0A8:00 54 A4 45 00 54 A4 45 :7A
D0B0:00 54 A4 45 50 54 A4 45 :CA
D0B8:00 0E 9E E0 00 04 AA 50 :8A
D0C0:00 00 00 00 44 44 44 A0 :6C
D0C8:55 55 54 4A 00 00 00 44 :8C
D0D0:44 A0 00 54 55 4A 00 54 :2B
D0D8:00 5A 00 54 00 54 00 54 :56
D0E0:00 00 00 00 EE EE EE E4 :AE
D0E8:00 00 00 05 00 00 00 00 :05
D0F0:EE EE EE E4 00 00 00 05 :B3
D0F8:00 00 00 00 EE EE EE E4 :AE
D100:00 0A A4 44 00 AA A4 44 :84
D108:0A AA 00 55 AA AE EE 00 :4F
D110:AA 09 99 00 40 19 99 0E :4C
D118:41 DF FF ED 41 7F F0 EE :AA
D120:44 44 40 00 44 44 44 00 :94
D128:55 00 44 40 00 EE E4 44 :EF
D130:00 99 90 44 E0 99 91 05 :7C
D138:EE FF FD 15 EE 0F F7 15 :08
D140:00 00 00 00 0A 44 44 44 :D6
D148:A4 45 55 55 44 00 00 00 :D7
D150:45 00 0A 44 45 00 A4 55 :D1
D158:45 00 A5 00 45 00 45 00 :74
D160:05 44 55 00 05 54 50 00 :47
D168:00 50 05 00 55 55 55 50 :A4
D170:AA AA AA A4 44 44 44 45 :B3
D178:55 55 55 50 00 00 00 00 :4F
D180:00 0A A0 44 00 AA A7 44 :83
D188:0A AA 41 55 AA A4 40 50 :28
D190:AA 44 40 AA 07 10 0A AA :A3
D198:44 55 AA A1 44 50 AA 1B :3D
D1A0:44 04 40 00 44 74 44 00 :84
D1A8:55 15 44 40 05 05 54 44 :90
D1B0:44 05 55 44 44 40 01 70 :D7
D1B8:14 44 00 55 71 44 00 55 :B7
D1C0:00 00 AA 00 00 00 AA 44 :98
D1C8:00 00 A4 44 00 00 00 00 :E8
D1D0:A0 00 00 00 AA 05 55 50 :F4
D1D8:AA 05 55 50 AA 05 55 50 :A8
D1E0:00 00 55 00 44 44 55 00 :32
D1E8:44 44 45 00 00 00 00 00 :CD
D1F0:05 04 44 44 55 05 55 55 :95
D1F8:55 00 00 00 55 01 10 00 :BB
D200:55 1E EE EE 55 1E EE EE :9E
D208:55 1E EE EE 00 00 00 05 :54
D210:55 1E EE EE 55 1E EE EE :9E
D218:55 1E EE EE 00 00 00 05 :54
D220:54 AA AA 40 55 4A A4 40 :6B
D228:55 01 04 40 55 17 14 40 :5A
D230:55 01 04 40 55 55 54 40 :D8
D238:55 55 55 40 00 00 00 00 :3F
D240:00 00 45 00 00 00 45 00 :8A
D248:5A AA AE 9F 54 44 4A AA :DD
D250:54 44 4A AA 5A AA AE 9F :DD
D258:00 00 00 00 55 50 05 55 :FF
D260:00 54 00 00 00 54 00 00 :A8
D268:F9 EA AA A5 AA A4 44 45 :09
D270:AA A4 44 45 F9 EA AA A5 :09
D278:00 00 00 00 55 50 05 55 :FF
D280:EE EE E1 55 EE EE E1 55 :24
D288:EE EE E1 55 00 00 00 00 :12
D290:EE EE E1 55 EE EE E1 55 :24
D298:EE EE E1 55 00 00 00 00 :12
D2A0:55 55 04 44 55 50 54 44 :2F
D2A8:01 10 04 44 55 50 04 44 :46
D2B0:55 55 04 44 01 10 54 44 :9B
D2B8:55 50 04 44 55 50 04 44 :DA
D2C0:00 54 00 54 00 54 00 54 :50
D2C8:00 54 05 54 00 54 00 54 :55
D2D0:00 54 00 54 00 54 05 54 :55
D2D8:00 54 00 54 00 54 00 54 :50
D2E0:55 50 55 50 55 50 55 50 :94
D2E8:44 45 44 40 44 45 44 40 :1A
D2F0:AA A4 AA A0 AA A4 AA A0 :30
D2F8:FF FA FF F0 DD DA DD D0 :4C
D300:41 7F F0 5E 41 1F FF 05 :72
D308:40 19 99 00 44 09 99 00 :D8
D310:44 4E EE 00 04 44 00 55 :1D
D318:00 44 55 55 00 05 55 55 :9D
D320:E5 0F F7 15 50 FF F1 15 :55
D328:00 99 91 05 00 99 90 55 :AD
D330:00 EE E5 55 55 00 55 50 :22
D338:55 55 55 00 55 55 50 00 :F9
D340:45 00 45 00 45 00 45 00 :14
D348:45 05 45 00 45 00 45 00 :19
D350:45 00 45 00 45 05 45 00 :19
D358:45 00 45 00 45 00 45 00 :14
D360:00 00 00 00 44 44 44 44 :10
D368:55 55 55 55 00 00 00 00 :54
D370:44 44 44 44 55 55 55 55 :64
```

当選者発表 浪漫しあたぁ②当選者っ♥ **「ハイドライド3」トレーナー** 〈滋賀県〉畑沢文彦〈横浜市〉佐藤正和〈埼玉県〉佐々木洋一〈大阪府〉辻本正徳〈埼玉県〉上野吉康〈富山県〉吉田正人〈奈良県〉北株喜純〈愛知県〉太田茂〈滋賀県〉小林正典〈長崎県〉嘉松正

```
D378:00 00 00 00 44 44 44 44 :10
D380:44 50 44 17 44 55 44 41 :0D
D388:07 10 04 44 44 55 50 44 :8C
D390:44 45 50 00 04 44 51 00 :72
D398:00 44 47 55 00 04 40 55 :79
D3A0:11 55 00 55 15 55 00 55 :7A
D3A8:55 50 01 70 55 00 00 55 :C0
D3B0:00 00 05 55 00 10 55 50 :0F
D3B8:55 75 55 00 55 05 50 00 :C9
D3C0:AA 05 55 50 AA 00 00 00 :FE
D3C8:AA 44 44 44 A4 44 44 44 :E6
D3D0:44 44 4A 00 55 55 AA 05 :2B
D3D8:55 55 AA 05 00 00 AA 05 :08
D3E0:55 00 00 00 55 01 10 00 :BB
D3E8:55 00 05 00 40 00 55 00 :EF
D3F0:00 00 55 05 55 50 55 00 :54
D3F8:55 50 55 05 55 50 55 00 :F9
D400:00 44 44 00 04 AA 44 50 :CA
D408:E0 55 55 0E 00 00 00 00 :98
D410:00 44 44 00 04 AA 44 50 :CA
D418:E0 55 55 0E 00 00 00 00 :98
D420:4A 00 45 A5 4A 40 45 A5 :A8
D428:4A 44 05 A5 4A 04 40 A5 :6B
D430:4A 00 44 A5 4A 05 04 A5 :2B
D438:4A 55 40 A5 4A 50 45 A5 :08
D440:00 0E E0 00 E0 5A 45 0E :7B
D448:00 5A 45 00 00 5A 45 00 :3E
D450:00 5A 45 00 E0 5A 45 0E :2C
D458:00 5A 45 00 00 5A 45 00 :3E
D460:00 0E E0 00 E0 5A 45 0E :7B
D468:00 5A 45 00 00 5A 45 00 :3E
D470:00 5A 45 00 E0 5A 45 0E :2C
D478:00 5A 45 00 00 5A 45 00 :3E
D480:5A 54 00 A4 5A 54 04 A4 :A8
D488:5A 50 44 A4 5A 04 40 A4 :D4
D490:5A 44 00 A4 5A 40 50 A4 :D0
D498:5A 04 55 A4 5A 54 05 A4 :AE
D4A0:55 55 05 55 55 55 05 55 :08
D4A8:55 55 05 55 44 44 54 44 :24
D4B0:44 44 54 44 44 44 54 44 :40
D4B8:AA AA 5A AA 55 55 05 55 :5C
D4C0:00 54 00 54 00 5A 00 54 :56
D4C8:55 4A 00 54 44 A0 00 54 :2B
D4D0:00 00 00 44 55 55 54 4A :8C
D4D8:44 44 44 A0 00 00 00 00 :6C
D4E0:DD DA DD D0 FF FA FF F0 :4C
D4E8:AA A4 AA A0 AA A4 AA A0 :30
D4F0:44 45 44 40 44 45 44 40 :1A
D4F8:55 50 55 50 55 50 55 50 :94
D500:05 05 05 05 50 50 50 50 :54
D508:05 05 05 05 50 50 50 50 :54
D510:05 05 05 05 50 50 50 50 :54
D518:05 05 05 05 00 00 00 00 :14
D520:00 00 00 00 0E EE EE E0 :CA
D528:00 E5 55 00 0E E4 44 54 :C4
D530:0E EA AA 00 0E E4 44 54 :2C
D538:00 E5 55 00 0E EE EE E0 :04
D540:45 00 45 00 45 00 A5 00 :74
D548:45 00 A4 55 45 00 0A 44 :D1
D550:44 00 00 00 A4 45 55 55 :D7
D558:0A 44 44 44 00 00 00 00 :D6
D560:55 55 55 55 00 00 00 00 :54
D568:44 44 44 44 55 55 55 55 :64
D570:00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D578:00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D580:70 EE E0 05 FE 00 00 00 :41
D588:E1 00 01 E0 E0 05 00 09 :B0
D590:E0 00 00 00 00 10 00 55 :45
D598:00 E0 00 00 50 00 50 05 :85
D5A0:00 0E EE 07 00 00 10 EF :02
D5A8:0E 00 00 0E 50 00 00 0E :7A
D5B0:00 05 00 1E 05 00 50 00 :78
D5B8:00 50 5E 00 05 00 55 05 :0D
D5C0:00 00 AA 00 00 00 AA 44 :98
D5C8:00 00 A4 44 00 00 00 00 :E8
D5D0:00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D5D8:00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D5E0:00 00 55 00 44 44 55 00 :32
D5E8:44 44 45 00 00 00 00 00 :CD
D5F0:00 04 50 00 00 04 50 00 :A8
D5F8:00 04 50 00 00 04 50 00 :A8
D600:44 50 00 45 45 00 50 45 :B3
D608:50 05 55 05 00 07 54 40 :4A
D610:05 71 14 AE 55 51 55 A0 :D3
D618:05 44 5E 01 00 4A A0 E1 :73
D620:05 4A A5 50 00 EE 95 51 :18
D628:05 4A A4 4E 05 4A AA A9 :E3
D630:01 10 55 0F E1 77 0E EE :C9
D638:19 70 0E 05 77 F0 E0 5C :3F
D640:05 5A A4 50 15 59 EE 00 :AF
D648:E4 4A A4 50 9A AA A4 50 :5A
D650:F0 55 01 10 EE E0 77 1E :B9
D658:00 E0 07 91 50 0E 0F 77 :5C
D660:54 00 05 44 54 05 00 54 :4A
D668:50 55 50 05 04 45 70 00 :B3
D670:EA 41 17 50 0A 55 15 55 :5B
D678:10 E5 44 50 1E 0A A4 00 :55
D680:05 4A AA AA 54 AA AA AA :F5
D688:50 05 55 55 50 05 44 44 :DC
D690:50 05 44 44 50 05 44 44 :BA
D698:50 05 44 44 50 05 44 44 :BA
D6A0:AA AA A4 50 AA AA AA 45 :8B
D6A8:55 55 0A 45 44 44 0A 45 :D0
D6B0:44 44 1A 45 44 44 0A 45 :BE
D6B8:44 44 1A 45 44 44 0A 45 :BE
D6C0:05 4A AA AA 54 AA AA AA :F5
D6C8:54 A0 55 55 54 A0 44 44 :1A
D6D0:54 A1 44 44 54 A0 44 44 :F9
D6D8:54 A1 44 44 54 A0 44 44 :F9
D6E0:AA AA A4 50 AA AA AA 45 :8B
D6E8:55 55 50 05 44 44 50 05 :DC
D6F0:44 44 50 05 44 44 50 05 :BA
D6F8:44 44 50 05 44 44 50 05 :BA
D700:05 44 44 50 00 40 04 00 :21
D708:00 50 05 00 00 50 05 00 :AA
D710:00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D718:00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D720:54 45 05 00 54 45 50 00 :87
D728:54 45 05 00 00 00 00 00 :9E
D730:54 45 05 00 54 45 50 00 :87
D738:54 45 05 00 00 00 00 00 :9E
D740:A5 00 04 50 4A 50 04 51 :E8
D748:04 A5 01 14 00 40 14 AA :BC
D750:00 01 4A AF 00 01 AA FD :A2
D758:54 14 AF DB 54 14 AA FD :01
D760:00 45 00 45 11 45 04 55 :39
D768:44 11 00 50 A4 45 10 00 :9E
D770:AA 45 51 00 FA A4 51 00 :2F
D778:DF A4 50 15 FA A4 50 15 :EB
D780:00 00 50 55 00 E0 05 05 :8F
D788:00 00 00 05 E1 00 05 00 :EB
D790:E0 05 00 50 E0 00 00 EE :03
D798:FE 00 01 00 70 EE E0 05 :42
D7A0:55 00 50 50 55 50 0E 50 :F8
D7A8:00 00 05 00 55 05 00 0E :6D
D7B0:00 00 00 0E 0E 00 00 0E :2A
D7B8:00 00 01 EF 00 0E EE 07 :F3
D7C0:00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D7C8:00 00 00 00 44 44 44 44 :10
D7D0:55 55 55 55 00 00 00 00 :54
D7D8:00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D7E0:00 04 50 00 00 0A 40 00 :9E
D7E8:0A AA AA A0 44 44 44 44 :0E
D7F0:55 4A 45 55 05 4A 45 50 :1D
D7F8:00 54 55 00 00 04 50 00 :FD
D800:50 5E 01 19 4E 40 E1 77 :AE
D808:AE A1 19 70 A9 A1 77 F0 :89
D810:55 4A 70 0E 17 4A 05 E0 :63
D818:55 4A 05 05 01 E9 F5 5C :E4
D820:70 EE E0 05 FE 11 11 00 :63
D828:E1 11 11 EE E1 11 71 19 :6D
D830:E1 17 C7 1F 01 11 71 10 :71
D838:00 E1 11 05 50 E9 F0 5C :7C
D840:00 0E EE 07 00 11 11 EF :14
D848:EE 11 11 1E 91 17 11 1E :05
D850:F1 7C 71 1E 01 17 11 10 :35
D858:00 11 1E 00 50 0F 9E 05 :31
D860:91 10 E5 05 77 1E 04 E4 :08
D868:07 91 1A EA 0F 77 1A 9A :D6
D870:E0 07 A4 55 0E 50 A4 71 :53
D878:50 50 A4 55 C5 5F 9E 10 :6B
D880:50 05 44 44 50 05 44 44 :BA
D888:50 05 44 44 50 05 44 44 :BA
D890:50 05 44 44 50 04 44 44 :B9
D898:54 AA AA AA 05 4A AA AA :F5
D8A0:44 44 1A 45 44 44 0A 45 :BE
D8A8:44 44 1A 45 44 44 5A 45 :0E
D8B0:44 44 5A 45 44 44 4A 45 :3E
D8B8:AA AA AA 45 AA AA A4 50 :8B
D8C0:54 A1 44 44 54 A0 44 44 :F9
D8C8:54 A1 44 44 54 A5 44 44 :FE
D8D0:54 A5 44 44 54 A4 44 44 :01
D8D8:54 AA AA AA 05 4A AA AA :F5
D8E0:44 44 50 05 44 44 50 05 :BA
D8E8:44 44 50 05 44 44 50 05 :BA
D8F0:44 44 50 05 44 44 40 05 :AA
D8F8:AA AA AA 45 AA AA A4 50 :8B
D900:00 00 04 50 55 04 40 50 :3D
D908:00 44 45 00 04 44 54 45 :6A
D910:04 45 44 45 50 54 44 00 :BA
D918:55 04 40 00 00 00 00 00 :99
D920:00 50 54 45 00 05 54 45 :87
D928:00 50 54 45 00 00 00 00 :E9
D930:00 50 54 45 00 05 54 45 :87
D938:00 50 54 45 00 00 00 00 :E9
D940:54 14 4A AF 54 15 44 AA :B8
D948:00 01 54 44 00 01 55 55 :44
D950:00 40 10 55 04 A5 01 10 :5F
D958:4A 50 04 51 A5 00 04 50 :E8
D960:AA 44 50 15 A4 45 50 15 :A1
D968:44 55 01 00 55 50 01 00 :40
D970:55 00 10 00 00 11 00 50 :C6
D978:11 45 04 55 00 45 00 40 :34
D980:00 00 00 00 44 00 00 00 :44
D988:05 04 55 00 05 00 00 00 :63
D990:44 04 55 00 05 00 00 00 :A2
D998:05 04 55 00 44 00 00 00 :A2
D9A0:00 00 00 00 55 55 55 55 :54
D9A8:00 00 00 00 50 00 55 00 :A5
D9B0:50 05 50 00 50 55 00 00 :4A
D9B8:55 55 55 55 00 00 00 00 :54
D9C0:00 54 A4 45 00 54 A4 45 :7A
D9C8:00 54 A4 45 00 54 A4 45 :7A
D9D0:00 54 A4 45 00 54 A4 45 :7A
D9D8:00 54 A4 45 00 54 A4 45 :7A
D9E0:00 04 50 00 00 04 50 00 :A8
D9E8:00 04 50 00 00 04 50 00 :A8
D9F0:00 04 50 00 00 04 50 00 :A8
D9F8:00 04 50 00 00 04 50 00 :A8
DA00:01 E9 F5 05 55 4A 05 00 :88
DA08:17 4A 05 E0 55 4A 70 0E :63
DA10:A9 A1 77 F0 AE A1 19 70 :89
DA18:4E 40 E1 77 50 5E 01 19 :AE
DA20:00 E9 F0 05 00 E1 11 00 :D0
DA28:01 11 71 10 E1 17 C7 1F :71
DA30:E1 11 71 19 E1 11 11 EE :6D
DA38:FE 11 11 00 70 EE E0 05 :63
DA40:00 0F 9E 00 00 11 1E 00 :DC
DA48:01 17 11 10 F1 7C 71 1E :35
DA50:91 17 11 1E EE 11 11 1E :05
DA58:00 11 11 EF 00 0E EE 07 :14
DA60:50 5F 9E 10 00 50 A4 55 :A6
DA68:0E 50 A4 71 E0 07 A4 55 :53
DA70:0F 77 1A 9A 07 91 1A EA :D6
DA78:77 1E 04 E4 91 10 E5 05 :08
DA80:00 00 00 00 05 55 44 40 :DE
DA88:05 55 44 45 05 55 44 40 :C1
DA90:05 55 44 40 05 55 44 40 :BC
DA98:05 55 44 45 05 55 44 40 :C1
DAA0:00 00 00 00 04 44 55 50 :ED
DAA8:54 44 55 50 04 44 55 50 :2A
```


当選者発表 仁〈山形県〉吉岡直紀〈群馬県〉青木紀之〈東京都〉和田亮輔〈埼玉県〉佐藤寛泰〈佐賀県〉川崎泰広〈福島県〉小針淳〈東京都〉並木君仁〈岡山県〉水田篤〈群馬県〉山岸章治〈石川県〉馬渡和仁〈島根県〉児玉信〈岩手県〉朝賀聡〈鹿児島県〉湯田平欲平

```
DAB0:04 44 55 50 04 44 55 50 :DA
DAB8:54 44 55 50 04 44 55 50 :2A
DAC0:00 05 00 00 54 44 44 00 :E1
DAC8:05 55 55 50 54 44 44 00 :DB
DAD0:05 55 55 50 00 00 00 50 :4F
DAD8:00 05 00 00 00 05 00 00 :0A
DAE0:00 05 00 00 54 44 44 00 :E1
DAE8:05 55 55 50 54 44 44 00 :DB
DAF0:05 55 55 50 54 44 44 00 :DB
DAF8:05 55 55 50 00 00 00 50 :4F
DB00:00 00 00 00 00 10 00 00 :10
DB08:00 00 00 00 00 00 00 00 :00
DB10:00 00 00 00 00 00 00 00 :00
DB18:00 00 00 00 00 00 00 00 :00
DB20:00 00 00 00 00 00 10 00 :10
DB28:00 00 00 00 00 00 10 00 :10
DB30:00 00 00 00 00 00 70 00 :70
DB38:00 00 00 00 00 00 00 00 :00
DB40:00 00 00 00 00 00 00 00 :00
DB48:00 01 05 00 00 07 05 00 :12
DB50:00 00 00 00 00 07 05 00 :0C
DB58:00 01 05 00 00 00 00 00 :06
DB60:55 44 44 40 54 44 50 50 :55
DB68:54 45 04 11 54 54 11 00 :67
DB70:54 05 11 07 54 51 17 01 :2E
DB78:54 00 70 17 54 05 17 11 :5C
DB80:40 04 44 45 05 50 00 44 :66
DB88:50 01 00 04 77 70 10 50 :9C
DB90:11 17 05 10 77 11 10 05 :DA
DB98:11 77 41 10 10 11 71 50 :BB
DBA0:A5 50 04 50 4A 00 05 55 :ED
DBA8:04 05 55 10 00 05 51 70 :34
DBB0:00 55 10 01 00 51 07 17 :D5
DBB8:50 50 01 77 50 01 71 70 :4A
DBC0:00 45 00 00 55 15 04 50 :03
DBC8:10 70 50 50 01 15 01 50 :87
DBD0:77 01 75 00 00 01 50 00 :3E
DBD8:11 70 10 15 70 00 71 05 :8C
DBE0:00 00 00 00 00 00 00 00 :00
DBE8:00 00 00 00 01 07 01 01 :0A
DBF0:00 00 00 00 00 00 00 00 :00
DBF8:00 00 00 00 00 00 00 00 :00
DC00:00 4A A0 E1 05 44 5E 01 :73
DC08:55 51 55 A0 05 71 14 AE :D3
DC10:00 07 54 40 50 05 55 05 :4A
DC18:45 00 50 45 44 50 00 45 :B3
DC20:77 F0 E0 5C 19 70 0E 05 :3F
DC28:E1 77 0E EE 01 10 55 0F :C9
DC30:05 4A AA A9 05 4A A4 4E :E3
DC38:00 EE 95 51 05 4A A5 50 :18
DC40:50 0E 0F 77 00 E0 07 91 :5C
DC48:EE E0 77 1E F0 55 01 10 :B9
DC50:9A AA A4 50 E4 4A A4 50 :5A
DC58:15 59 EE 00 05 5A A4 50 :AF
DC60:1E 0A A4 00 10 E5 44 50 :55
DC68:0A 55 15 55 EA 41 17 50 :5B
DC70:04 45 70 00 50 55 50 05 :B3
DC78:54 05 00 54 54 00 05 44 :4A
DC80:44 40 44 40 44 45 44 40 :15
DC88:55 50 55 50 55 50 55 50 :94
DC90:00 00 00 00 00 00 00 00 :00
DC98:00 00 00 00 00 00 00 00 :00
DCA0:04 44 04 44 04 44 54 44 :70
DCA8:05 55 05 55 05 55 05 55 :68
DCB0:00 00 00 00 00 00 00 00 :00
DCB8:00 00 00 00 00 00 00 00 :00
DCC0:00 00 50 00 00 44 44 45 :1D
DCC8:05 55 55 50 00 44 44 45 :CC
DCD0:05 55 55 50 05 00 00 00 :04
DCD8:00 00 50 00 00 00 50 00 :A0
DCE0:00 00 50 00 00 44 44 45 :1D
DCE8:05 55 55 50 00 44 44 45 :CC
DCF0:05 55 55 50 00 44 44 45 :CC
DCF8:05 55 55 50 05 00 00 00 :04
DD00:00 00 00 00 00 00 10 00 :10
DD08:00 00 00 00 00 00 10 00 :10
DD10:00 00 00 00 00 00 70 00 :70
DD18:00 00 00 00 00 00 10 00 :10
DD20:00 00 07 50 00 00 00 50 :A7
DD28:00 00 00 50 00 00 01 50 :A1
DD30:00 00 04 50 00 00 05 00 :59
DD38:00 00 05 00 00 00 04 50 :59
DD40:00 00 00 00 00 00 00 00 :00
DD48:01 10 05 00 00 00 00 00 :16
DD50:04 50 00 00 04 50 05 00 :AD
DD58:00 00 00 00 00 00 00 00 :00
DD60:54 50 11 71 54 00 71 71 :5C
DD68:54 51 01 07 54 50 15 10 :76
DD70:54 47 15 51 54 45 55 50 :3F
DD78:55 44 45 45 55 55 55 55 :77
DD80:01 17 15 10 11 17 00 50 :B5
DD88:71 70 11 00 07 11 45 15 :64
DD90:51 00 51 04 05 05 00 44 :F4
DD98:50 44 44 45 55 55 55 55 :71
DDA0:50 01 70 17 54 11 17 00 :54
DDA8:00 00 17 77 00 11 57 10 :06
DDB0:00 50 10 11 00 00 51 17 :D9
DDB8:4A 50 00 00 A5 00 04 50 :93
DDC0:17 07 51 05 70 77 51 05 :B1
DDC8:01 10 10 00 07 71 11 00 :AA
DDD0:71 10 50 50 00 11 00 00 :32
DDD8:05 00 54 05 00 45 00 40 :E3
DDE0:00 00 00 00 00 00 00 00 :00
DDE8:00 00 00 00 00 00 00 00 :00
DDF0:00 00 00 00 00 00 00 00 :00
DDF8:00 00 00 00 00 00 00 00 :00
```

プログラミングなんでもQ&A質問大募集!

ドドンと新コーナー設立!

スーパープログラミング講座を受講していく中で、当然のことながら疑問等が生じ、壁にぶち当たる生徒諸君も出てくることだろう。そんな時は下記の宛先の「プログラミングなんでもQ&A係」まで質問等をハッキリ書いて送ってくれ。T&E SOFT開発部が親切にお答えしてくれるぞ!! ナイスだろ!?

めんどくさがり屋さんには…
データサービスなんてのもある!!

今回(7月号)掲載したツールプログラムや、ダンプリストを打ち込むのが面倒くさい、でも画面は見たいというワガママなキミのために、プログラムを3.5インチのディスクに収めて供給するナイスなシステムを開設したぞ! 価格はなんと980円という、これ以上さかさにしても鼻血すら出ないという超破価値だ!! ただし、このサービスは特製シールについている応募券を貼って申し込まないと無効になるから要注意。

希望する人は、現金書留に980円を投入して下記の宛先「データサービスサポート係」まで送ってくれ! 住所、氏名、年令、電話番号を忘れずに記入すること。

ひとこと言わせて

このコーナーを作るにあたって、毎日が新しい発見と感動の連続でした。とくにゲームを製作するツールの凄いこと、マップなんかは、描いたその場で点滅したり回転したりと…。読者の皆さんもこの感動をMSXを使って味わっていただきたい。そのためにも、必ずこのコーナーに出てくるリストやデータは打ち込んでほしいな。回を重ねるごとに感動が倍増することを約束いたします。

いままではSOFTを繰るだけであったキミ達のMSXを、このコーナーで生きかえらせたい。そして、ゲームを作る楽しみをキミ達と共に味わいたいと、心から感じます(編集長)。

※次回予告

次回は、マップエディタを作成し、パターンデータとの組み合わせにより、マップを1ドット毎にスクロールさせる予定です。

宛先は…〒104 東京都中央区新富2-4-5 NK新富ビル
マイクロデザイン MSX oendan編集部○○係

BASICAL BASIC SECTION Amusement Program

BBS（ベーシカル　ベーシック　セクション）のコーナーがドカ〜〜ンとパワーアップしたぞっ！いままでの面白便利プログラムはより楽しく豊富に、そして、今月からは読者投稿プログラムのコーナーも新装開店!!　さあ、いらっしゃい、いらっしゃい！

PART 1 BASICAL BASIC SECTION Amusement Program



投げたい人の フリスビーゲーム

簡単で奥の深いニュー・スポーツ！

「ピンポーン。あ・そ・ぼっ」。

今日も友達が遊びにやってきた。いつもは手の中に連射ターボつきのコントローラを握っているあいつなのに、久しぶりに外で遊ぼうなんていったいどんな風の吹きまわしだろう。まあ、ドラクエも終ったことだし、たまには体も使わないと、いくら小学生っていったって体がなまってしまう。

公園に出るとぬけるような青空が僕達を待ち受けていた。遊び道具はフリスビー。アメリカなんかではフライングディスクと言っているそうだ。ただ、白いプラスチック製の円盤を投げる遊びだから、簡単そうに見えるけど、これは、立派なスポーツとして世界で認められている。

投げ方や受け方1つとってもいろいろなフォームがあって、後向きや股下なんて華麗なものまであるんだ。最近はとってもオシャレになってきているし、スリリングな場面も多い。

「それっ！」

高く白い円盤が舞い上がる。爽やかな潮風が頰をなでていく。太陽がまぶしい……。

【遊び方】

友達が遊びにきたのはいいけれど、あいつはちょっと意地悪。自分がうまく受け取れるようにフリスビーを投げなさいと言う。だから、僕はタイミングを見計らって投げるんだけど……。

操作の仕方は、まず、自分の投げる位置を←→のカーソルキーで決めたら、スペースキーをポンと押す。すると、左上のパワーメーターが動き出すから、これまたスペースキーを適当なところで押す。君はフリスビーを空に向かって高々と上げるんだ。飛ぶ距離はパワーが強いほど遠くなる。実際にプレイしてみればわかるけど、相手が取れる位置に投げるのはなかなかむずかしいぞ。失敗すると「ヘタクソッ」と友達に言われてしまう。そしてもし、3回失敗すると、友達は怒って帰ってしまうぞ。

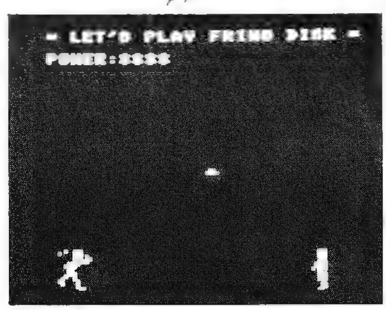
このゲームを楽しんでもらうためには、何回も練習を重ねて上手になるしか方法はないんだ。まあ、当り前だね。

というわけで今月は、SFっぽい（勝手にSFにしたという噂も）ものと、ひょうきんスポーツものの2本をお届けしました。これからも季節にあわせて時々はスポーツものも取上げていく予定なので、こんなものをやってほしいっていう意見があれば、どんどん編集部までご意見を寄せてね。さて、来月は夏も本番なので、露出度満点の出血大サービス。果たしてどこがというところもありますが、市販のゲームに迫る（?）ロールプレイングゲームを予定しています。OENしてくださいネ!!

当選者発表　〈練馬区〉加藤美穂〈埼玉県〉西谷豊美〈鹿児島県〉中村信一郎〈石川県〉牛上敬〈静岡県〉米倉淳〈奈良県〉吉沢拓也〈大阪府〉山本剛史〈京都府〉井上陽子〈福岡県〉平野達也〈岡山県〉加藤誠〈岩手県〉岩島宏美〈新潟県〉小林清〈東京都〉羽根夏樹〈河

```
10 ' ﾌﾘｽﾋﾞｰで あそぼう
20 SCREEN 1,3:KEY OFF:COLOR 15,0,0:CLS
30 DEFINT A-Z
40 DIM X(1),Y(1),P(1)
50 '
60 FOR I=0 TO 127
70   SS$=""
80   READ S$:S=VAL("&H"+S$)
90   SB$=RIGHT$("0000000"+BIN$(S),8)
100   FOR J=8 TO 1 STEP -1
110     SS$=SS$+MID$(SB$,J,1)
120   NEXT
130   SS=VAL("&B"+SS$)
140   IF I MOD 32<16 THEN AD=16 ELSE AD--16
150   VPOKE &H3800+I,S
160   VPOKE &H3800+128+I+AD,SS
170 NEXT
180 '
190 FOR I=ASC(" ")*8 TO ASC("Z")*8+7
200   FT=VPEEK(I):VPOKE I,FT OR FT/2
210 NEXT
220 '
230 X(0)= 64:Y(0)=160:P(0)=0:X(1)=184:Y(1)=160:P(1)=4
240 FD=0:XV=4
250 '
260 GOSUB 840
270 LOCATE 2,0:PRINT "= LET'S PLAY FRING DISK ="
280 LOCATE 2,2:PRINT "POWER:"
290 LOCATE 7,10:PRINT "ﾌﾘｽﾋﾞｰやろうぜ!!"
300 FOR I=1 TO 3000:NEXT
310 LOCATE 7,10:PRINT "                "
320 '
330 ' Main
340 PW=10:PV=1:P(0)=0:P(1)=4:FD=0
350 S=STICK(0)
360   X(0)=X(0)-(S=7)*(X(0)>0)*8+(S=3)*(X(0)<96)*8
370   GOSUB 790:GOSUB 840
380 IF STRIG(0)=0 THEN 350
390 FOR I=1 TO 500:NEXT
400 '
410 LOCATE 8,2:PRINT RIGHT$("**********"+STRING$(PW," "),10)
420 PW=PW-PV
430 IF PW<  0 THEN PW= 0:PV=-1
440 IF PW>=10 THEN PW= 9:PV= 1
450 GOSUB 790:GOSUB 840
460 IF STRIG(0)=0 THEN 410
470 '
480 FOR I=1 TO 2
490   FOR J=1 TO 500:NEXT
500   P(0)=I :GOSUB 840
510 NEXT
520 FX=X(0)+16:FY=Y(0)+8:FD=1:FH=16
530 FX=FX+(10-PW)
540 FY=FY-FH:FH=FH-1
550 GOSUB 790:GOSUB 840
560 IF FY>184 OR FX>240 THEN 670
570 IF ABS(FX-X(1))<16 AND ABS(FY-Y(1))<16  THEN 590
580 GOTO 530
590 '
600 FD=0
610 FOR I=5 TO 3 STEP -1
620   FOR J=1 TO PW*25:NEXT
630   P(1)=I :GOSUB 840
640 NEXT
650 PUT SPRITE 2,(  0,  209)
660 GOTO 340
670 '
680 LOCATE 11,10:PRINT"へたくそっ!!"
690 FOR I=1 TO 3000:NEXT
700 LOCATE 11,10:PRINT"          "
710 PUT SPRITE 2,(  0,209)
720 ER=ER+1:IF ER>2 THEN LOCATE 10,10:PRINT"ｵﾚ,かえる!!" ELSE 780
730 FOR I=X(1) TO 255 STEP 2
740   FOR J=1 TO 300:NEXT
750   PUT SPRITE 1,(I,Y(1)),10,0
760 NEXT
770 ER=0:LOCATE 10,10:PRINT"            "
780 GOTO 340
790 '
800 X(1)=X(1)-XV
810 IF X(1)<128 THEN XV=-4
820 IF X(1)>224 THEN XV= 4
830 RETURN
840 '
850 PUT SPRITE 0,(X(0),Y(0)),15,P(0)
```





▲ビジュアルは単調なのだが、やり出すと面白いんだぜ、これが〜〜っ!!



▶こちらは本物のゲームだ!! 今や、フライングディスクは大学のサークルなどで、競技として盛んに行われているぞ!

当選者発表　内長野市〉山田教文　…以上が２月号のトレーナー当選でした♥ おめでとうございますぅ!!

```
860 PUT SPRITE 1,(X(1),Y(1)),10,P(1)
870 IF FD=0 THEN 890
880 PUT SPRITE 2,(FX  ,FY  ),15,3
890 RETURN
900 '
910 'SPRITE 0
920 DATA 03,03,03,01,03,03,03,03
930 DATA 00,03,02,03,00,03,03,01
940 DATA 80,80,80,00,80,C0,C0,A0
950 DATA 80,80,80,80,00,00,00,80
960 'SPRITE 1
970 DATA 00,03,03,03,01,07,0B,13
980 DATA E3,A1,E1,01,03,04,08,04
990 DATA 00,80,80,80,00,80,C0,A0
1000 DATA 10,80,40,20,20,20,20,10
1010 'SPRITE 2
1020 DATA 04,10,00,00,00,03,05,03
1030 DATA 03,03,04,08,10,08,00,00
1040 DATA E0,E0,E8,84,F8,C0,80,00
1050 DATA 00,80,80,80,40,40,40,30
1060 'SPRITE 3
1070 DATA 60,F0,00,00,00,00,00,00
1080 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
1090 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
1100 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
```



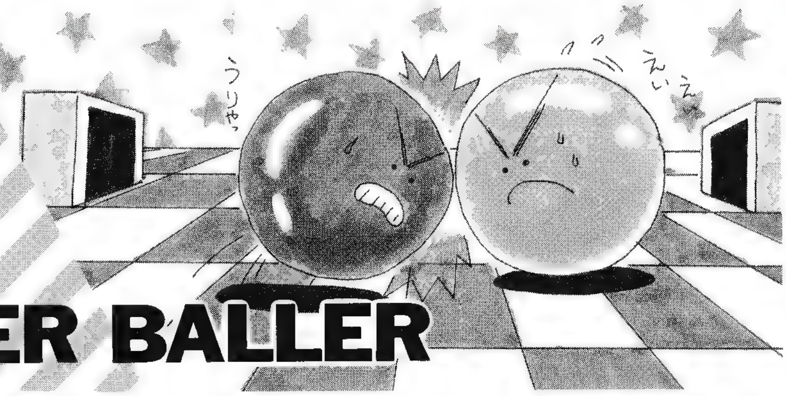
▲相手が動くタイミングを読んで投げないと…。

PART 2 BASICAL BASIC SECTION

Ameusment Program

打ちたい人の

SYBER BALLER



出た、恐怖の近未来電脳アクション！

時代はサイボーグを生み、人間はネズミと化していた。

オットーは秋葉原の酒場で人工ビールをあおっていた。薄汚い部屋にたむろした数百人もの客の声が、今日は特にうるさい。毎週金曜日はいつもこうなのだ。

20時のサイレンが鳴り響くと、100インチのハイ・ビジョンが天井からゆっくりと降りてきた。歓声が頂点に達した時、人工的な声で、

「コンバンハ、ミナサン。世紀ノスペシャルショー"サイバーボール"ヘヨウコソ…」

サイバーボールは、サイボーグたちにとって最大のショーであり、儀式でもあった。

「では、我らが誇る最高の頭脳マイク1の選んだ今日のヒーロー2人は！」

1人は新進プロレスラーだ。そしてもう1人は、

「私……か」

腰にぶら下げている発信装置が、1760Hzで鳴り続けた。酒場の客は一斉に近づいてきた。

オットーは抵抗する余裕もなく担ぎ上げられ、会場行きの転送装置へとほうり込まれた。

気がつくと、そこは派手なスタジオだった。

「さあ、対戦相手が決まったところで、早速バトルポッドの中に入っていただきましょう。バトルの始まりです！」。

【遊び方】

22世紀の不思議なゲーム、サイバーボール。それぞれ2人の人間が赤と白のバトルポッドの中に入って、互いにぶつかり合い、相手をゴールへ押し出すと点になる。

ここでは、君は白のポッドの中に入ることになる。バトルポッドは反重力装置を備えた高性能メカだ。

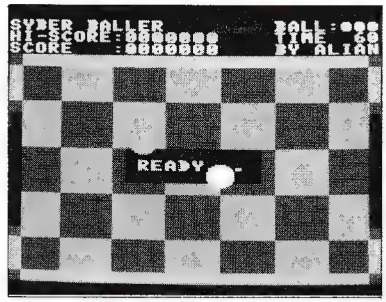
操縦はカーソルキーを使って行なう。ポッドは特別仕様だから、1度動き出すと方向を変えるまで時間がかかるように設計されている。だから、ぶつかったり、よけるタイミングは、早めにとらないと手遅れっていうことだ。

ゴールは、左右の壁の無いところに敵を接触させればOKだ。自動的にスコアが加算される。時間は1分以内だ。

```
10 '   SYBER BALLER
20 '
30 'Init
40 SCREEN 1,2:COLOR 15,0,0:KEY OFF:CLS
50 DEFINT A-Z
60 ON INTERVAL=60 GOSUB 1720
70 '
```

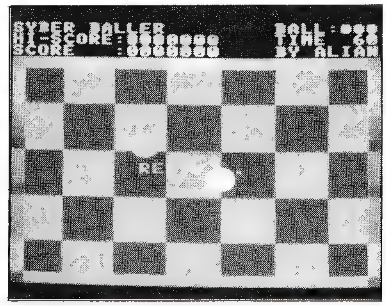

当選者発表　浪漫しあたぁ③新春大SPECIAL当選者発表!!!!!! ①「アシュギーネ」パワー缶〈大分県〉深水剛〈横浜市〉中田直岐〈沖縄県〉奥平良幸〈高知県〉仮谷和昭〈長崎県〉松崎和重〈大阪府〉石那田裕〈北海道〉大挽広明〈岐阜県〉天地民夫〈和歌山県〉

```
80 'Make sprite
90 FOR I=0 TO 31
100    READ S$:VPOKE &H3800+I,VAL("&H"+S$)
110 NEXT
120 '
130 'Make font
140 S=ASC("!")*8:E=ASC("Z")*8
150 FOR I=S TO E
160    VPOKE I,VPEEK(I) OR VPEEK(I)/2
170 NEXT
180 '
190 M$="NOW LEDIES AND GENTLEMAN   THIS IS SYBER BALLER !   "
200 L=LEN(M$)
210 FOR I=1 TO L
220    AD=ASC(MID$(M$,I,1))*8
230    FOR J=AD TO AD+7
240       D=VPEEK(J):PRINT TAB(10);
250       FOR K=7 TO 1 STEP -1
260          F=D AND 2^K
270          IF F>0 THEN PRINT"●"; ELSE PRINT" ";
280       NEXT
290       PRINT
300    NEXT
310    PRINT
320 NEXT
330 CLS
340 '
350 FOR I=0 TO 7
360    VPOKE I+ASC("a")*8,255
370    VPOKE I+ASC("m")*8,255
380    VPOKE I+ASC("q")*8,255
390    VPOKE I+ASC("y")*8,255
400 NEXT
410 GOSUB 1600
420 '
430 'Title music
440 PLAY "T160S0M3000L8O2"
450 A$="AO3EFCDO2GAFAA4"
460 PLAY A$
470 '
480 'Make screen
490 LOCATE 0,0
500 PRINT"SYBER BALLER           BALL:●●●"
510 PRINT"HI-SCORE:0000000     TIME  60"
520 PRINT"SCORE    :0000000     BY ALIAN"
530 G1$="qaaammmmaaaammmmaaaammmmaaaq"
540 G2$="qmmmaaaammmmaaaammmmaaaammmq"
550 G3$="yqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqy"
560 FOR I=3 TO 6
570    LOCATE 0,I    :PRINT G1$;
580    LOCATE 0,I+ 4:PRINT G2$;
590    LOCATE 0,I+ 8:PRINT G1$;
600    LOCATE 0,I+12:PRINT G2$;
610    LOCATE 0,I+16:PRINT G1$;
620 NEXT
630 LOCATE 0, 3:PRINT G3$;
640 LOCATE 0,22:PRINT G3$;
650 LOCATE 0, 7:PRINT "y";
660 LOCATE 0,18:PRINT "y";
670 FOR I=8 TO 17
680    LOCATE  0,I:PRINT " ";
690    LOCATE 27,I:PRINT " ";
700 NEXT
710 LOCATE 27, 7:PRINT "y";
720 LOCATE 27,18:PRINT "y";
730 '
740 'Title
750 M$="READY..."
760 GOSUB 1850:GOSUB 1920
770 '
780 'Title sound
790 BEEP:BEEP
800 '
810 'Parameter 1
820 TM= 60:BN=3:SC=0
830 '
840 'Parameter 2
850 X=120: Y=96:MY=0:YV=0:MX=0:XV=0
860 EX=33:EY=33:M1=0:M2=0:E1=0:E2=0
870 INTERVAL ON
880 '
890 'Main loop
900 S=STICK(0):ON S MOD 2+1 GOTO 970,910
910 MX=MX+(S=7)-(S=3):MY=MY+(S=1)-(S=5)
920 IF MX> 8 THEN MX= 8
```



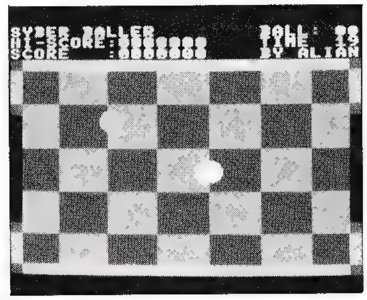
▲サイバーボールの始まり始まり〜〜〜っ!!
ストーリーの割には単純なビジュアル…。



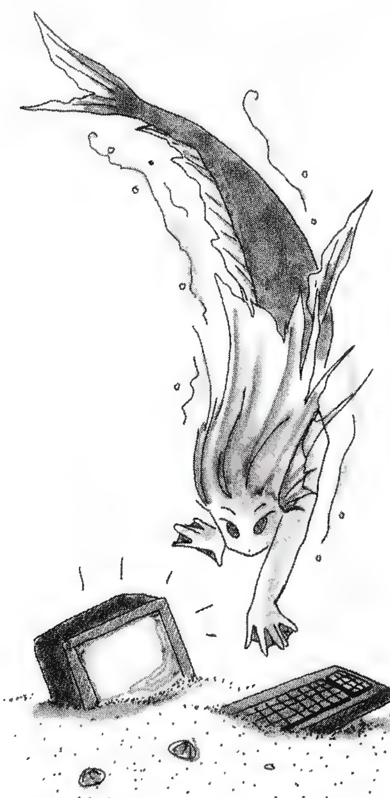


▲上の写真と色が違うだけです…。

```
930 IF MX<-8 THEN MX=-8
940 IF MY> 8 THEN MY= 8
950 IF MY<-8 THEN MY=-8
960 '
970 X=X+MX:Y=Y+MY
980 IF X< 24 THEN X= 24:MX=MX*-1
990 IF X>216 THEN X=216:MX=MX*-1
1000 IF Y< 33 THEN Y= 33:MY=MY*-1
1010 IF Y>159 THEN Y=159:MY=MY*-1
1020 '
1030 M1-M1-(EX<X)+(EX>X):M2=M2-(EY<Y)+(EY>Y)
1040 IF M1> 4 THEN M1= 4
1050 IF M1<-4 THEN M1=-4
1060 IF M2> 4 THEN M2= 4
1070 IF M2<-4 THEN M2=-4
1080 '
1090 EX=EX+M1:EY=EY+M2
1100 IF EX< 24 THEN EX= 24
1110 IF EX>216 THEN EX=216
1120 IF EY< 33 THEN EY= 33
1130 IF EY>159 THEN EY=159
1140 '
1150 PUT SPRITE 0,( X, Y),15,0
1160 PUT SPRITE 1,(EX,EY), 9,0
1170 IF X = 24 AND Y >55 AND Y <137 THEN GOSUB 1510:IF BN<0 THEN 430 ELSE 84
1180 IF X =216 AND Y >55 AND Y <137 THEN GOSUB 1510:IF BN<0 THEN 430 ELSE 8
1190 IF EX= 24 AND EY>55 AND EY<137 THEN GOSUB 1430
1200 IF EX=216 AND EY>55 AND EY<137 THEN GOSUB 1430
1210 IF TM=0 THEN 1760
1220 D1=ABS(X-EX):D2=ABS(Y-EY)
1230 IF D1>15 OR D2>15 THEN 1390
1240 '
1250 'Sound
1260 SOUND  0,48:SOUND  7,62:SOUND  8,16
1270 SOUND 11,30:SOUND 12,16:SOUND 13, 9
1280 SOUND  7,63
1290 '
1300 GOSUB 1600
1310 IF BN<0 THEN 430
1320 '
1330 PUT SPRITE 0,(X1,Y1),15,0
1340 PUT SPRITE 1,(X2,Y2), 9,0
1350 SWAP MX,M1:SWAP MY,M2
1360 X=X1:Y=Y1:EX=X2:EY=Y2
1370 GOTO 1400
1380 '
1390 X1=X:Y1=Y:X2=EX:Y2=EY
1400 GOTO 890
1410 '
1420 '
1430 'Score
1440 SC=SC+1
1450 SC$=RIGHT$("0000"+RIGHT$(STR$(SC),LEN(STR$(SC))-1)+"00",7)
1460 IF SC>HS THEN HC=SC ELSE 1480
1470 LOCATE 9,1:PRINT SC$;
1480 LOCATE 9,2:PRINT SC$;
1490 RETURN
1500 '
1510 'Kill myself
1520 INTERVAL OFF
1530 BEEP:BEEP
1540 FOR I=1 TO 2000:NEXT
1550 BN=BN-1
1560 IF BN<0 THEN BEEP:RETURN
1570 LOCATE 25,0
1580 PRINT RIGHT$("   "+STRING$(BN,"●"),3);
1590 RETURN
1600 '
1610 'Color
1620 VPOKE &H2000+12,&H70
1630 VPOKE &H2000+13,&H40
1640 VPOKE &H2000+14,&HF0
1650 VPOKE &H2000+15,&HF0
1660 VPOKE &H2000+12,&H40
1670 VPOKE &H2000+13,&H70
1680 VPOKE &H2000+14,&HA0
1690 VPOKE &H2000+15,&H60
1700 RETURN
1710 '
1720 'Timer
1730 TM=TM-1
1740 LOCATE 25,1:PRINTUSING "###";TM
1750 RETURN
1760 '
1770 'Time up
```

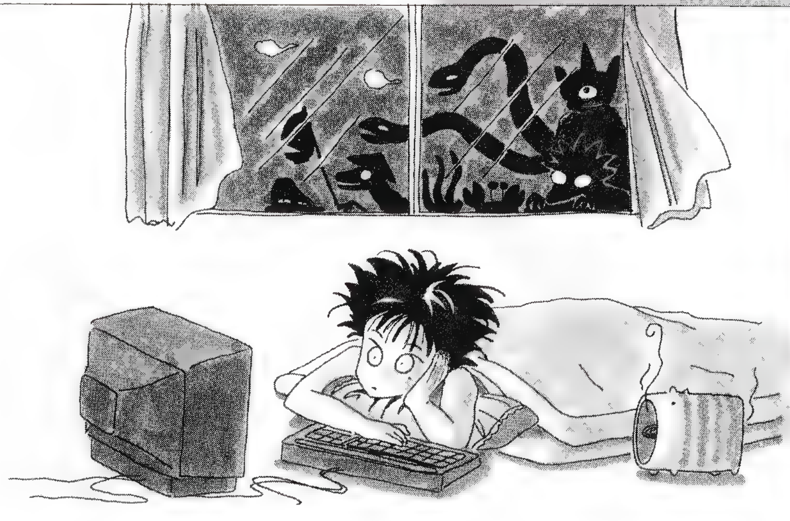


▲じっとニラメッコして、はっけよいノコったぁ〜〜って、スモウじゃないのね。



当選者発表 県〉鈴木裕司〈愛知県〉庭田誠〈横浜市〉朝倉大介〈大分県〉工藤貴雅〈山口県〉井上豊三〈千葉県〉吉田ひでなが〈島根県〉渡部慎二郎〈神奈川県〉萩尾篤史〈沖縄県〉崎原盛俊〈北海道〉宮沢英彰〈長崎県〉米田興樹〈北海道〉箕浦孝一〈埼玉県〉佐々木

```
1780 INTERVAL OFF
1790 M$="TIME UP!"
1800 GOSUB 1850
1810 TM=60
1820 GOSUB 1850
1830 GOSUB 1920
1840 GOTO 430
1850 '
1860 'Title display 1
1870 LOCATE 9,11:PRINT "          ";
1880 LOCATE 9,12:PRINT " "+M$+" ";
1890 LOCATE 9,13:PRINT "          ";
1900 FOR I=1 TO 3000:NEXT
1910 RETURN
1920 '
1930 'Title display sub
1940 LOCATE 9,11:PRINT "aaammmmaaa";
1950 LOCATE 9,12:PRINT "aaammmmaaa";
1960 LOCATE 9,13:PRINT "aaammmmaaa";
1970 RETURN
1980 '
1990 'Data of sprite
2000 DATA 07,1F,3F,7F,7F,FF,FF,FF
2010 DATA FF,FF,FF,7F,7F,3F,1F,07
2020 DATA E0,F8,FC,FE,FE,FF,FF,FF
2030 DATA FF,FF,FF,FE,FE,FC,F8,E0
```



PART 3 BASICAL BASIC SECTION

Amusment Program

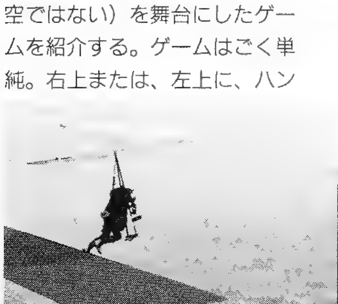


飛びたい人の ハンググライダーゲーム

ナウシカみたいに大空を自由に飛ぼう!!

秀節も夏に近づき暖かく（実は暑い）なってきましたね。こんな季節は、空に向かって飛び出そうと言いたいところだが、そんなに簡単に飛び出していけるわけもないので、とりあえず、このゲームでも楽しんでくれ。

というわけで今回は、小空（大空ではない）を舞台にしたゲームを紹介する。ゲームはごく単純。右上または、左上に、ハンググライダー（だと思ってくれ）がある。これを、目的地まで、地面にぶつからずに運んでいけばよい。使用キーは、カーソルキーで、落下速度、左右への移動速度を調整する。例えば、右に進んでいるときに、右カーソルキーを押すとその速度が速くなり、左キーを押すと、速度が徐々に遅くなっていき、その内、真下に落下するようになる。さらに押し続けると、今度は、左に向かって動きだす。この時、左右方向の速度が0またはそれに近い場合は、ハンググライダーは、正面を向く。またそれ以外は、その方向に向かって飛んでいく。落下速度の調整は、少し難しい。始めのうちは、上のカーソルキーを押すとその速度は遅くなり、下のカーソルキーを押すと速くなる。しかし、上のカーソルキーを押し続け、速度が0になり、さらに押し続けると、今度は、速度が速くなっていく。この場合、ハンググライダーが横を向いている場合は、



▲TAKE OFF!! それまでの緊張がほぐれ身体は風と一体化する。



▼ハングのエクィップメントは命につながるため装着ミスは許されない。



▶原動機がつかない翼をもって初めて、人間は鳥になれる。

写真提供　ファルホーク(株)

それが、先頭またはおしりに向かって傾いているので上下どちらかのキーを押せばよいかわかるはずである。先頭に傾いている場合は、上のキーを、おしりに向かって傾いている場合は、下のキーを押せばよい。またこの落下速度は、自動的に速くなるので、いつも修正していないとどんどん速くなって、すぐには止まらなくなる。つまり、なるべく、落下速度を遅くしたまま、左右に移動していけば、念願の目的地に、辿り着ける。目的地は、青や、赤がブロックのように積み重なっているところで、それぞれ、その色によって、次のように得点が違う。

赤色——50点
青色——100点
灰色——500点（赤の真ん中の少し出っ張っているところ）

また、画面は、3種類、7画面あり、うまくいくと次の画面に進める。全部の画面をクリアすると、終了である。途中の画面で、失敗すると、また最初から（または終了）であるから、根を詰めて、ゲームに臨むように!!

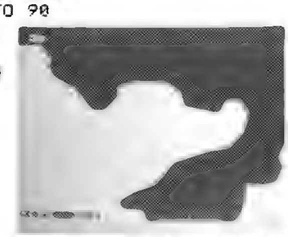
では、次にプログラムの説明を行なう。

1〜30	データ、画面の初期化
40〜80	スプライトパターンのセット
90〜150	地面との境界線を「DRAW」命令を使って書く（データは「DATA」文で与える）
160〜180	落下目的地を表示
190	スタート位置、落下速度などを読み込む
200	グラフィック画面に文字を表示する準備
210	「地面」の部分を白で塗りつぶす
220〜240	得点の表示
250	画面の枠の表示
260	ゲーム本体の実行
270〜300	1面終了と次の面の準備
310〜380	ゲームの再スタート、または終了
390	データの初期化
400	ハンググライダーのスプライトの表示
410	キー入力（ゲーム開始）
420	キー入力フラグオン
440〜470	落下速度を上げる（自動）
480	キー入力フラグオフ
490〜530	表示するスプライト番号の計算と表示
540〜570	「地面」に衝突
590	ゲーム継続
610	「地面」に衝突
620〜650	目的地に落下
660〜670	成功の表示
680〜690	キー入力待ち
710〜720	スプライト移動
730〜790	キー入力、カーソルキーかどうかチェック
800〜810	右キー入力
820〜830	左キー入力
840〜850	上キー入力
860〜870	下キー入力
880〜900	落下目的地の表示
910〜1040	ハンググライダーのスプライトのデータ
1050〜1110	第1面のデータ
1120〜1180	第2面のデータ
1190〜1250	第3面のデータ
1260〜1420	第4面のデータ
1430〜1590	第5面のデータ
1600〜1800	第6面のデータ
1810〜2010	第7面のデータ

```
10 SCREEN 2,2:CLEAR 1000
20 C$=CHR$(0):SN=0:COLOR 15,1,1
30 Q$=STRING$(10,C$)
40 FOR J=0 TO 6
50 S$="":FOR I=0 TO 11
60 READ A:S$=S$+CHR$(A)
70 IF I=5 THEN S$=S$+Q$
80 NEXT:SPRITE$(J)=S$:NEXT
90 CLS:READ B$:DRAW "C15"
100 READ A$:M$=MID$(A$,1,1)
110 IF M$="E" THEN 150
120 IF M$<>"I" THEN 140
130 DRAW B$:READ B$:GOTO 100
140 B$=B$+","+A$:GOTO 100
150 DRAW B$
160 C=8:GOSUB 880
170 C=4:GOSUB 880
180 C=14:GOSUB 880
190 READ XG,H,X,Y,D,O
200 OPEN"GRP:" AS #1
210 PAINT(1,190),15
220 LINE(XG*100,180)-STEP(72,7),0,BF
230 PRESET(XG*100+1,180)
240 PRINT #1,USING "[illegible] ####";DT
250 LINE(0,0)-(255,191),15,B
260 GOSUB 390
270 CLOSE:SN=SN+1
280 PUT SPRITE 0,(0,216),15,0
290 IF NX=0 THEN 310
300 IF SN<>7 GOTO 90
310 OPEN"GRP:" AS #1:DT=0
320 LINE(184,76)-STEP(-114,-7),1,BF
```

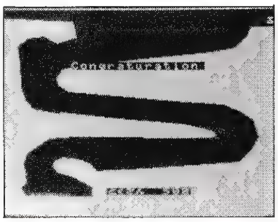


```
330 PRINT #1,"Play Again (Y/N)?"
340 CLOSE:RESTORE 1050:DT=0:SN=0
350 A$=INPUT$(1)
360 IF A$="N" OR A$="n" THEN END
370 IF A$="Y" OR A$="y" GOTO 90
380 GOTO 350
390 N=1:LD=3:L=2
400 PUT SPRITE 0,(X,Y),15,N
410 A$=INPUT$(1)
420 KI=0
430 GOTO 510
440 CN=CN+1
450 IF CN<10 THEN 480
460 CN=0:LD=LD+1
470 IF LD<0 THEN LD=LD-2
480 KI=1
490 IF LD>0 THEN L=1:GOTO 510
500 IF LD=0 THEN L=2 ELSE L=3
510 IF D<-2 THEN N=L+3:GOTO 530
520 IF D<3 THEN N=0 ELSE N=L
530 PUT SPRITE 0,(X,Y),15,N
540 A$="    END":NX=0
550 IF POINT(X,Y+3)=15 THEN 660
560 IF X>250 THEN 660
570 IF POINT(X+14,Y+3)=15 THEN 660
580 P=POINT(X+6,Y+6)
590 IF P<2 THEN 710
600 A$="    END"
610 IF P=15 THEN 660
620 A$="Congraturation":NX=1
630 IF P=14 THEN DT=DT+500
640 IF P=4 THEN DT=DT+100
```



▲複雑な画面にぶつからないように、うまく着地しよう!!

```
650 IF P=8 THEN DT=DT+50
660 LINE(184,60)-STEP(-114,-7),1,BF
670 PRINT #1,A$
680 A$=INPUT$(1)
690 IF A$<>" " THEN 680
700 RETURN
710 X=X+RND(1)*W*D/10
720 Y=Y+G*ABS(LD/10)
730 K$=INKEY$
740 IF K$="" THEN 440
750 K=ASC(K$)-28
760 IF K<0 OR K>3 THEN 420
770 IF KI=0 THEN 420
780 ON K+1 GOSUB 800,820,840,860
790 GOTO 420
800 IF D=10 THEN RETURN
810 D=D+1:RETURN
820 IF D=-10 THEN RETURN
830 D=D-1:RETURN
840 IF LD=-10 THEN RETURN
850 LD=LD-1:RETURN
860 IF LD=10 THEN RETURN
870 LD=LD+1:RETURN
880 READ X,Y,X1,Y1
890 LINE(X,Y)-(X1,Y1),C,BF
900 RETURN
910 DATA 0,3,28,228,3,7
920 DATA 0,0,224,156,0,128
930 DATA 255,8,8,8,101,31
940 DATA 128,124,32,192,24,248
950 DATA 255,8,8,4,2,31
960 DATA 252,16,16,32,76,252
970 DATA 0,255,8,6,1,15
980 DATA 124,160,32,35,39,248
990 DATA 1,62,4,3,24,31
1000 DATA 255,16,16,16,150,248
1010 DATA 63,8,8,4,50,63
1020 DATA 255,16,16,32,64,248
1030 DATA 62,5,4,196,228,15
1040 DATA 0,255,8,48,64,240
1050 DATA BM0,20M23,20M39,35M45
1060 DATA 65M89,98M129,105M139
1070 DATA 139M181,142M191,133M191
1080 DATA 118M180,110M180,101M255,101,0
1090 DATA 244,100,186,98,200,97
1100 DATA 229,95,215,94,215,93
1110 DATA 0,5,10,9,2,.2
1120 DATA BM0,20M23,20M39,35M45
1130 DATA 65M89,98M129,105M139
1140 DATA 139M181,142M191,133M191
1150 DATA 118M180,110M180,101M255,101,0
1160 DATA 234,100,196,98,210,97
1170 DATA 220,95,215,94,215,93
1180 DATA 0,5,10,9,10,.2
1190 DATA BM0,20M23,20M39,35M45
1200 DATA 65M89,98M129,105M139
1210 DATA 139M181,142M191,133M191
1220 DATA 118M180,110M180,101M255,101,0
1230 DATA 234,100,196,98,210,97
1240 DATA 220,95,215,94,215,93
1250 DATA 0,5,10,9,10,.1
1260 DATA BM0,20M19,20M28,33M25
1270 DATA 39M31,50M49,61M49,62M64
1280 DATA 81M74,81M75,81M81,75M88
1290 DATA 67M88,59M100,54M125
1300 DATA 54M137,63M141,77M154,80M171
1310 DATA 84,I,M177,72M187,72M194
1320 DATA 84M189,101M178,114M158
1330 DATA 119M132,129M117,150M101
1340 DATA 158M86,169M86,170M87
1350 DATA 170M90,177M106,179M110,190M182
1360 DATA 190,I,M189,182M193
1370 DATA 165M193,154M205,154M218
1380 DATA 151M225,135M221,127M225
1390 DATA 116M236,116M236,95M257,85,0
1400 DATA 120,189,170,187,130,186
1410 DATA 160,184,145,183,145,182
1420 DATA 0,5,10,9,10,.2
1430 DATA BM0,20M19,20M28,33M25
1440 DATA 39M31,50M49,61M49,62M64
1450 DATA 81M74,81M75,81M81,75M88
1460 DATA 67M88,59M100,54M125
```



▲この面は意外と簡単そう（!?）合計3面あるからね!!

```
1470 DATA 54M137,63M141,77M154,80M171
1480 DATA 84,I,M177,72M187,72M194
1490 DATA 84M189,101M178,114M158
1500 DATA 119M132,129M117,150M101
1510 DATA 158M86,169M86,170M87
1520 DATA 170M90,177M106,179M110,190M182
1530 DATA 190,I,M189,182M193
1540 DATA 165M193,154M205,154M218
1550 DATA 151M225,135M221,127M225
1560 DATA 116M236,116M236,95M257,85,0
1570 DATA 130,189,160,187,141,186
1580 DATA 150,184,145,183,145,182
1590 DATA 0,5,10,9,10,.2
1600 DATA BM255,20M228,20M227,20M224
1610 DATA 28M212,40M191,44M123,51M80
1620 DATA 56M61,61M56,68M57,75M66
1630 DATA 81M120,86M168,91M201,94M216
1640 DATA 101M228,110M233,128M227,141
1650 DATA I,M215,154M91,163M86,156M77
1660 DATA 151M61,149M56,152M55,152M52
1670 DATA 157M56,163M71,168M88,179M88
1680 DATA 190M27,190M23,183M23,178M23
1690 DATA 179M27,176M26,167M27,167M24,156
1700 DATA I,M28,144M48,128M73,126M191
1710 DATA 127M194,125M192,122M183
1720 DATA 119M162,114M110,109M61
1730 DATA 103M56,104M34,100M27,92M27
1740 DATA 93M22,78M21,54M21,53M19
1750 DATA 38M29,29M44,27
1760 DATA I,M56,34M73,28M73,29M70
1770 DATA 13M70,14M0,10,0
1780 DATA 32,189,67,187,40,186
1790 DATA 55,185,48,184,48,183
1800 DATA 1,5,240,9,-5,.1
1810 DATA BM255,20M228,20M227,20M224
1820 DATA 28M212,40M191,44M123,51M80
1830 DATA 56M61,61M56,68M57,75M66
1840 DATA 81M120,86M168,91M201,94M216
1850 DATA 101M228,110M233,128M227,141
1860 DATA I,M215,154M91,163M86,156M77
1870 DATA 151M61,149M56,152M55,152M52
1880 DATA 157M56,163M71,168M88,179M88
1890 DATA 190M27,190M23,183M23,178M23
1900 DATA 179M27,176M26,167M27,167M24,156
1910 DATA I,M23,144M48,128M73,126M191
1920 DATA 127M194,125M192,122M183
1930 DATA 119M162,114M110,109M61
1940 DATA 103M56,104M34,100M27,92M27
1950 DATA 93M22,78M21,54M21,53M19
1960 DATA 38M29,29M44,27
1970 DATA I,M56,34M73,28M73,29M70
1980 DATA 13M70,14M0,10,0
1990 DATA 50,189,87,187,60,186
2000 DATA 75,185,68,184,68,183
2010 DATA 1,5,240,9,-5,.2
```

▼いよいよ着地。あせらず滑らかに…。



PART 4
BASICAL BASIC SECTION

熱烈歓迎　読者投稿プログラム第1弾!!

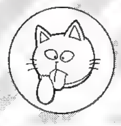
Reader's Program

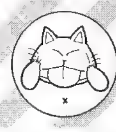
やってまいりました。キミタチが待ちに待った（と思うけど…）コーナーだっ!!　ゲームSOFTで遊んでいるだけじゃモノ足りない、とお嘆きの貴方。そりゃ、ドシドシ自信満々プログラム作品を送ってくれいっ!! 見事に掲載された作品には、一応編集部としての立場を知らしめるための5段階評価をしてせんじよう。さあ、恐れ知らずの「投稿少年」目指せ!!

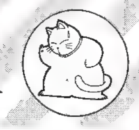
評価マーク


大変よくできました POINT 10


よくできました POINT 8

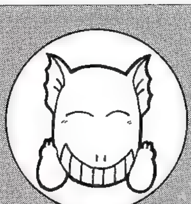

普通 POINT 6


もうひと工夫 POINT 4


努力しませう POINT 2

R・TYPE　ステージ2のテーマ　ボスのテーマ

投稿人　山形県 鶴岡市　みはらさくら(17歳)



いきなり音楽プログラムの登場だ。作者の選曲がすっごく今っぽくてよろしい。R・TYPEとはいいところに目をつけたゾ！

アーケードからPCエンジン、X68000、そして我らのMSX版も出るとあって、全国津々浦々まで注目されているシューティングゲームなのだ。

みはらクンには、チア・クラブでのポイントを8点加点しませう!!

コンパクトにまとめてあるのがGOOD！

R・TYPEの音楽は、頭のところでズリズリズリッと盛り上げてくれるので、どのくらいの出来になっているかなと期待していた。聞いてみたらなかなかの出来なので、RUNした途端に「オオッ」っていう感じでのけぞってしまった。

一応、楽譜を参考にしたそうなんだけど、サウンドIC（PSG）の能力に合わせたアレンジをしっかりしているようなので、音楽の実力はかなりのものだね。プログラムについては、まあこのままでも問題はないだろう。でも、サウンドコマンドの使い方でちょっと気になったところがあるので取り上げてみよう。

MSXのMML（ミュージック・マクロ・ランゲージ）には、音楽の速さを指定する“T”コマンド、音符のオクターブを指定する“O”コマンド、音の長さを指定する“L”コマンド、音程を指定する“N”コマンド、指定したオクターブ内で音程を指定する“A－G”コマンド、休符を指定する“R”コマンド、付点をあらわす“.”、音量を指定する“V”コマンド、その他音量の変化などを指定する“S”コマンドや周期を決める“M”コマンドがある。その内、“L”コマンドの使い方は、“N”コマンドなどと組み合わせて“N96L8”というようにして、1音1音の音の長さを決めるのに使うのはもちろん、“A－G”コマンドと組み合わせて使ったときなど、“A－G”コマンドの後に指定する音の長さを省略したときに、どの長さにするかを決めることができる。例えば、

```
PLAY "L8CDE"
```

となったときはすべての音の長さは8分音符の長さになる。もちろん、8を16にすれば16分音符になる。

さて、みはらクンのプログラムを見ていると、行によって、“L”コマンドを使っていたりいなかったりと、中途半端な感じだ。ボスのテーマの120行目では、16分音符を省略できるように書いているのに、240行目では書かれていない。どうしてなんだろう？　もうすこし全体に神経を行き届かせてみてはどうだろうか。

みはらクンはわりとプログラム歴がありそうだから、今回のプログラムでもキラリと光る作り方をしているところがある。それは、演奏したい楽符をいったん文字列に代入しているっていうところだ。この方法だと、PSGの各3つのパートが、より見た目に分かりやすくなるし、PLAY文もいっぺんにまとめて書けるから、美しいプログラムになるのだ。

さあ、R・TYPEがやりたくてウズウズしているキミ!! とりあえず、プログラミングをして、ムードを味わってくれ！

音楽の勉強も大事ナノ？

音楽プログラムっていうのは、作る事自体はそれほど難しくないんだ。でも、デバッグがものすごく大変なんだよね。一応入力し終って演奏してみる。例えば、音符の打ち間違えで、音がホンの少しずれていても全く気がつかなかったりすることがよくあるんだ。だから、多少は音感を養うことと、音楽の知識があるに越したことはないから、これから音楽プログラムにたずさわろうというキミは、もう1度音楽の基礎を見直してみるといいよ。

当選者発表　本明広〈石川県〉中川啓〈宮崎県〉星原尚樹〈和歌山県〉合川和宏　②「アシュギーネ」プロモーションビデオ〈神奈川県〉斉藤広行〈岡崎市〉石井克明〈三重県〉高木幸一〈愛知県〉中川正樹〈青森県〉小沢由之〈福岡県〉佐藤宜範〈奈良県〉佐野浩之〈奈

【ステージ2のテーマ】

```
100 SCREEN0:KEY OFF:LOCATE17,11:PRINT"R-TYPE":LOCATE17,13:PRINT"STAGE2"
110 A1$="V15R2O5E16D#16O4V14B8V15B1V14B8V13B8R2V15B16A#16V14G8V15G2.V14G8"
130 A2$="V15C6D6D#6E6D#6D6V14O3B8V15B2V14B8V13B8V12B8"
140 A3$="O5V14E8V15E2V14E8V13E8V12E8V15D#2V14D#8V13D#8V15C8O4V14B16V15B1B4V14B8"
150 A4$="O5V14D8V15D2V14D8V13D8V12D8V14C#8V15C#2V14C#8O4B8A8V14B8V15B1B4V14B8V13
B8V12B8"
160 A5$="V14G8V15G2G8V14G8V13G8V14A8V15A4.V14A8V15F#8V14E8V15E1E2V14E8"
170 A6$="V14B8V15B2V14B8V13B8V12B8O5V14D8V15D4.V14D8V13D8V12D8O4V15B8A8V14B8V15B
1B2V14B8V13B8V12B8"
180 '
190 B1$="V12O5B16A#16A16G16F#16F16E16D16O4B16A#16A16G16F#16F16E16D16O5B16A#16A16
G16F#16F16E16D16O4B16A#16A16G16F#16F16E16D16O5B16A#16A16G16F#16F16E16D16O4B16A#1
6A16G16F#16F16E16D16O5B16A#16A16G16F#16F16E16D16O4B16A#16A16G16F#16F16E16D16"
195 C1$="V12O5R32B16A#16A16G16F#16F16E16D16O4B16A#16A16G16F#16F16E16D16O5B16A#16
A16G16F#16F16E16D16O4B16A#16A16G16F#16F16E16D16O5B16A#16A16G16F#16F16E16D16O4B16
A#16A16G16F#16F16E16D16O5B16A#16A16G16F#16F16E16D16O4B16A#16A16G16F#16F16E16D32"
200 B2$="V12O4G6A6A#6B6A#6A6O5B16A#16A16G16A16G16F#16E16G16F#16E16C16O4B8V12B8"
205 C2$="V12O4R32G6A6A#6B6A#6A6O5B16A#16A16G16A16G16F#16E16G16F#16E16C16O4B8V12B
16."
210 B4$="V12O5B16A#16A16G16F#16F16E16D16O4B16A#16A16G16F#16F16E16D16O5B16A#16A16
G16F#16F16E16D16O4B16A#16A16G16F#16F16E16D16O4G#16A16A#16B16O5C16C#16D16D#16E16F
16F#16G16G#16A16A#16B16 G#16A16A#16B16O6C16C#16D16D#16E16E#16F16F#16G16G#16A16B1
6O7C16"
215 C4$="V12O5R32B16A#16A16G16F#16F16E16D16O4B16A#16A16G16F#16F16E16D16O5B16A#16
A16G16F#16F16E16D16O4B16A#16A16G16F#16F16E16D16O4G#16A16A#16B16O5C16C#16D16D#16E
16F16F#16G16G#16A16A#16B16 G#16A16A#16B16O6C16C#16D16D#16E16E#16F16F#16G16G#16A1
6B16O7C32"
500 PLAY "T115","T115","T115"
510 PLAY A1$,B1$,C1$
520 PLAY A2$,B2$,C2$
530 PLAY A3$,B1$,C1$
540 PLAY A4$,B1$,C1$
550 PLAY A5$,B1$,C1$
560 PLAY A6$,B4$,C4$
570 GOTO 510
```

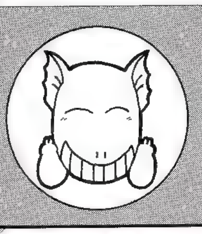
【ボスのテーマ】

```
100 SCREEN0:KEY OFF:LOCATE17,11:PRINT"R-TYPE"
110 '
120 A$="L16O3V15AO4CECDEDEGEGAGAO5CO4AO5CDCDEDEGEGAGAO6CO5GAO6CO5AO6CDV14E8V15E4
V14E16V13E16"
130 B$="L16O3R32V14AO4CECDEDEGEGAGAO5CO4AO5CDCDEDEGEGAGAO6CO5GAO6CO5AO6CDV13E8V1
4E4V13E16."
140 C$="L16O3V14R8AO4CECDEDEGEGAGAO5CO4AO5CDCDEDEGEGAGAO6CO5GAO6CO5AO6CDV13E8V14
E8V13E16V12E16"
150 '
160 PLAY "T137","T137","T137"
170 PLAY A$,B$,C$
180 A1$="L4V15O5A6G#6A#6O6C6O5B6G#6A6G#6A6D6D#6E6A6G#6A#6O6C6O5B6G#6A6G#6A6D6D#6
E6"
190 A2$="A6G#6G6F#4V14F#8V13F#8V15G6F#6F6E4V14E8V13E8"
200 A3$="D6D#6E6F6F#6G6G#6A6B6O6C6C#6D6"
210 '
230 B1$="L4M5000SO5E4E4D#4D#4E4E4D#4D#4E4E4D#4D#4E4E4D#4D#4"
240 B2$="O4A16G#16A16G#16G#16G16G#16G16G16F#16G16F#16F#16F16F#16F16G16F#16G16F#1
6F#16F16F#16F16F16E16F16E16E16D#16E16D#16"
250 B3$="E16E16E16E16F16F16F16F16F#16F#16F#16F#16G16G16G16G16G#16G#16G#16G#16A16
A16A16A16A#16A#16A#16A#16B16B16B16B16"
260 C1$="L4SO2A8A8A8A8G#8G#8G#8G#8A8A8A8A8G#8G#8G#8G#8":C1$=C1$+C1$
270 C2$="A8A8A8A8F#8F#8F#8F#8G8G8G8G8E8E8E8E8"
280 C3$="O1D8D8D8D8D8D8O2F8F8F8F8F8F#8F#8E8E8"
290 '
300 PLAY A1$,B1$,C1$
310 PLAY A2$,B2$,C2$
320 PLAY A3$,B3$,C3$
330 GOTO 300
```

当選者発表 良県〉坂垣春城〈千葉県〉石川滋樹〈東京都〉加藤盛久〈群馬県〉藍沢明道〈長野県〉佐々木康〈新潟県〉佐藤康弘〈愛知県〉山口史〈東京都〉安井強〈栃木県〉長谷川浩司〈静岡県〉吉川昌宏〈兵庫県〉新田浩〈青森県〉正木裕章〈兵庫県〉南家平一郎

ちょっきんショット／A to Z

投稿人 広島県 広島市
土屋 哲司(17歳)



次なるプログラムは広島県からだ。作者の土屋哲司クンは、今年の１月にパナソニックのＡ１Ｆをそろえて、ＢＡＳＩＣの勉強を一生懸命したそうな。そして、苦労の末作り上げたのが、スクロールゲーム２題というわけだ。では、さっそく紹介しちゃおう、るるりらー。

（土屋クンにも、チア・クラブでのポイントを８点追加!!）

ちょっきんショット

あーあ、あれも欲しい、これも欲しい。だけどお金がない。だって、僕たちのまわりには夢のような品物がいっぱいあるんだから、なんだって手にしてみたいし、できるなら自分のものにしたいってものだ。しょうがないから、こつこつ貯めようか。というわけで、こんなゲームはいかがカナ？

遊び方だよーん

プログラムを打ち込んでRUNすると、ゲームが始まる。画面下にいる羽の付いた（？）キャラクタはしがない１円玉だ。上の方でゆっくりと動いているのが貯金箱だ。キミは１円玉自身になって、貯金箱まで飛んで行って自分自身を貯金するというワケだ。

まず、１円玉が画面の下にいるときにスペースキーを押すと１円玉は勢い良く飛び出して行く。そして、貯金箱に向かってカーソルキーを使って巧みに操縦しながら、上から落ちてくる障害物を避けるのだ。このとき、スペースキーはブレーキの役目をするから、上手に使うことがこのゲームの鍵になる。もし、障害物に当たれば、ゲームオーバーになって、貯金の計画もダメになる。

また、ルールとして、１円玉が一番下にいるときは障害物に当たってもゲームオーバーにならないが、貯金が30円以上あるときは、障害物に当たると上にいるときと同じくゲームオーバーになる。ゲームのリプレイは、リターンキーだ。

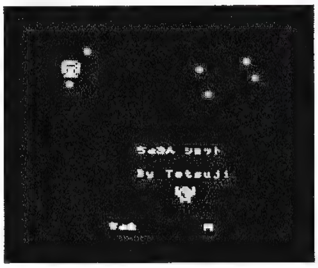
よくよく考えると、このゲームは現代の日本人の性質を正確に表現しているな（日本人ってチョキン大好種族だもんな）。

初心者とは思えない実力……

プログラムをざっと見ただけでも、ナカナカヤルナっていう印象だ。論理演算やVPOKE、VPEEK文を自在に使いこなしているところを見ると、かなり勉強している様子がうかがえる。将来が期待できそうだ。

さて、プログラムリストを見てみると、１行がずいぶん長いのがわかる。バグ取りをするときに結構見にくいなんていうことが起こらなかったかな？ リストを短くつめるのは、無駄な処理を少なくするという面でいいかもしれない。でも、あとから自分でプログラムを見返すようなことになったら、「ここは何をやっているのかな」なんて、なにがなんだかわからなくなることが出てくる。できれば、見やすいように適当なところで改行しておいた方がいい。

ところで、土屋クンはこのプログラムで、面白いことをしている。それは、ファンクションキーを利用したスコア表示をしていることだ。よく考えたら、スクリーン１では、ファンクションキーの表示スペースは残すことができる。そこで、ファンクションキーの内容を書き換えてやれば、得点の表示などに使えるのだ。ウーン、こりゃあすごいよ。




```
1 SCREEN 1,1,0:WIDTH 32:KEY ON:COLOR 15,1,1
2 X1=15:Y1=22:PTR=0:P2=1:CNT=40:J=6144:DIM NX(5,5),NY(5,5):VPOKE 8208,&H80
3 A$="●"+CHR$(27)+"L":PLAY"V15O5L32S0M900"
4 FOR I=1 TO 5:KEY I,"":NEXT I:KEY 2,"  ちょ金":KEY 4,"円":PLAY"FGFBFGFFFR64FF","V13
O4L32S0M900CR64CR64CR64CR64CR64C"
5 ON SPRITE GOSUB35
6 LOCATE 11,7:PRINT"ちょきん ショット":LOCATE 11,10:PRINT"By Tetsuji"
7 SPRITE$(0)="$$Zヒヒ･<f":SPRITE$(1)="ケ･ロヒJ$<$":SPRITE$(2)="~ステスロロ<~"
8 FOR I=0 TO 5:FOR T=0 TO 5:READ NX(I,T),NY(I,T):NEXT T,I
9 X=NX(A,PTR):Y=NY(A,PTR)
10 VX=(NX(A,PTR)-X)/CNT
11 VY=(NY(A,PTR)-Y)/CNT
12 AX=(NX(A,P2)-(X+CNT*VX))/CNT/CNT*2
13 AY=(NY(A,P2)-(Y+CNT*VY))/CNT/CNT*2
14 VX=VX+AX:VY=VY+AY
15 X=X+VX:Y=Y+VY
16 M=INT(RND(1)*31):LOCATE M,0:PRINT A$
17 L=-(H>29 OR D=1)
18 O=-((VPEEK(6144+X1+Y1*32)=133 OR VPEEK(6144+X1+1+Y1*32)=133 OR VPEEK(6144+X1+
32+Y1*32)=133 OR VPEEK(6144+X1+33+Y1*32)=133)AND L=1)
19 ON O GOTO 36
20 PUTSPRITE 2,(X,Y),5,2
21 S=STICK(0):B=(S=7ANDX1>0)-(S=3ANDX1<31):X1=X1+B
22 C=-(STRIG(0) AND D=0)-((STRIG(0) AND D=1)*2)-((D=1)*3)
23 ON C GOTO 25,26,27
24 GOTO 28
25 D=1
```


当選者発表 ③**ＭＳＸ－Ｕ** 〈山梨県〉秋川卓也〈千葉市〉小川純一〈広島県〉沖野誠一 ④**「天使たちの午後Ⅱ」テレカ**〈函館市〉 佐藤和郎〈杉並区〉中里賢一〈宮城県〉児玉薫彦〈兵庫県〉崎谷元貴〈市川市〉森村候夫 ⑤**「キックイット」ソフト**〈川崎市〉渡辺重見

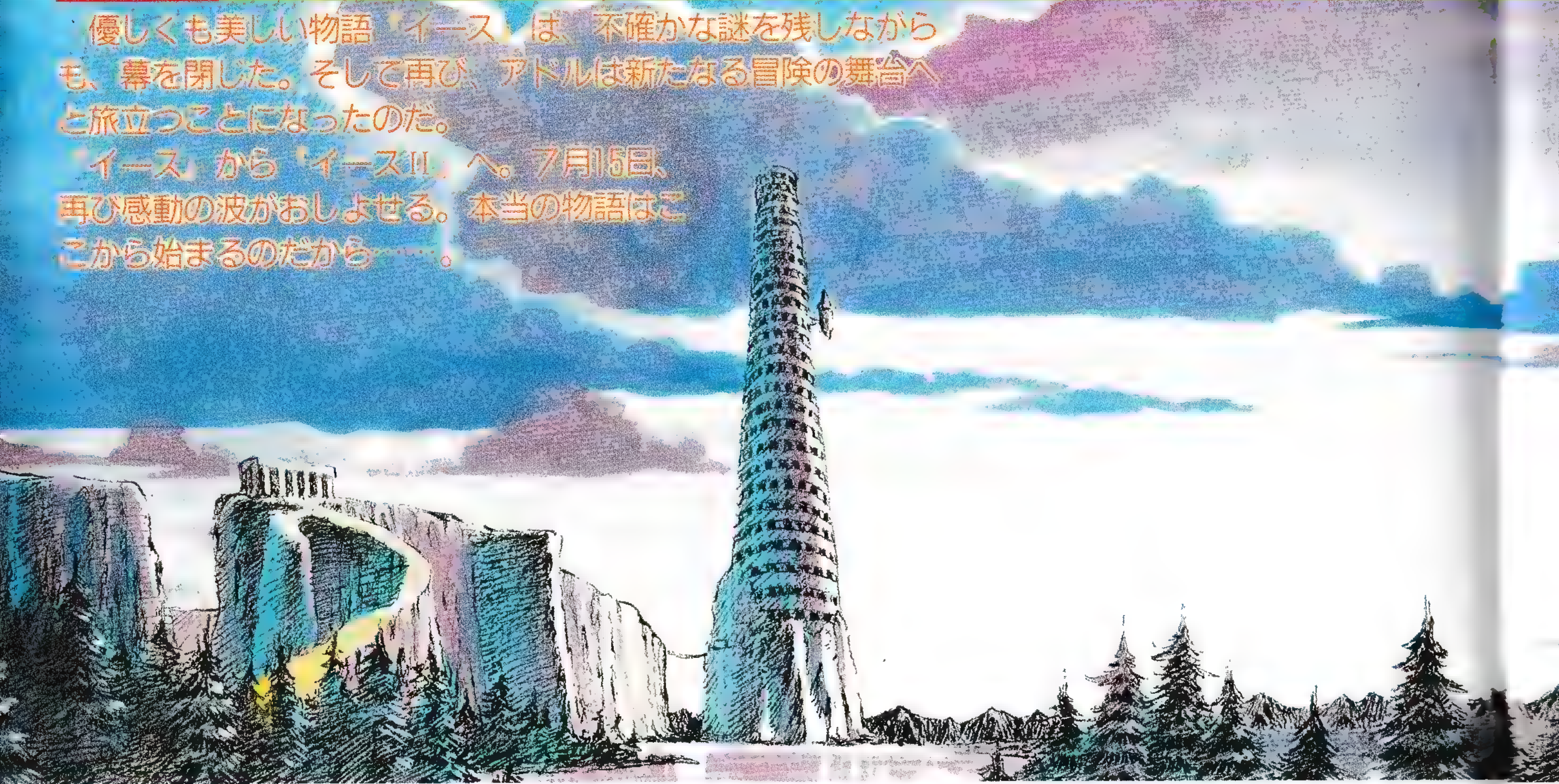
イースⅡを楽しむ10の方法



10の方法

①イースの世界をよく知る
②イースⅠを解明する
③ダルク＝ファクトを倒す
④6冊の本をしっかり読む
⑤イースⅠで残された謎を解き明かす
⑥村で装備を整え、旅の準備をする
⑦すべての人物と会話をする
⑧主人公の能力をチェックする
⑨地形の特色を調べる
⑩モンスターの性格を知る

1 イースの世界をよく知る



優しくも美しい物語『イース』は、不確かな謎を残しながらも、幕を閉じた。そして再び、アドルは新たなる冒険の舞台へと旅立つことになったのだ。

『イース』から『イースII』へ。7月15日、再び感動の波がおしよせる。本当の物語はここから始まるのだから──。

物語が重要視されるRPGだ！

『イース』を1度でもプレイしたことがある人なら、このゲームがただのRPGでないことがわかると思う。そう、『イース』はストーリーがとても重要なポイントをしめている。物語の流れは、人との会話によって進んで行き、エンディングまで大きなひとつの物語でつながっているのだ。

ある意味で『イース』はアドベンチャーゲームの要素を含んでいるかもしれない。もちろん、モンスターたちと戦うアクション部分もあるわけだけど。

このゲームについて、カンタンに解けるという評があるけど、本当にそうだと思う。別に悪い意味で言っているわけじゃなくて、それが『イース』の持ち味であり、良さでもあるのだから。

確かにトラップや謎がたくさん盛りこまれたゲームではある。でも、ヒントをもとに進んで行けば、スラスラと今までわからなかったことが見えてくる。次のエリアに進むときに、経験値をかせいでレベルを上げておかないと、その場所から先へ行くことができない…たまにこんなRPGを見かけるけど、『イース』にはまるでそういうことがない。ストーリーの流れるままプレイしていれば、レベルは自然にアップするし、人との会話で得た情報のまま行動すればいいわけなんだ。こういうのをゲームバランスがいいゲームっていうんだろうな、やっぱり。

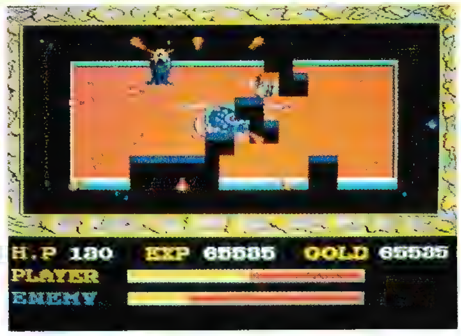
さーてと、こんなに『イース』のことをホメちぎっても嘘じゃないんだってことを説明しとかなきゃね。その証拠に発売までまだひと月ちょっとあるっていうのに、MSX応援団でこんな16ページもの特集を組んじゃうし、どのパソコン誌を見たって『イースII』の記事（というよりは特集だね）を載せていない雑誌はないってことからもわかるでしょ!?

『イースII』は、もちろん『イース』の続編。『イース』を終えた後でも、まだまだ解き明かされていない謎がたくさんあったよね。たとえば、フィーナの……おっと、ここでこんなことを書いちゃうと62ページで書くことがなくなるからやめておこうっと。

とにかく、これから始まる新しい冒険の前に、『イース』の世界をもう1度ふりかえってみることにしようか。











ストーリーからイースを見る

『イース』は、なぜ面白いのか。もし、モンスターたちにやられてしまって“ゲームオーバー”になったとする。そこでキミは電源を切り、『イース』をやめてしまうのだろうか。答えはノー！　やめられないのである。もし、キミの答えがイエスなら、もういちど物語を読みかえしてみる必要がありそうだ。

——時をさかのぼること、800年前。秩序と自由の国、イースが誕生した。もちろん、キミたちが生まれているわけはない。イースは、美しいふたりの女神と知恵と徳の深い6人の神官によって治められていたのだ。やがて、緑あふれる恵み多き国としてすばらしい繁栄をとげることになった。イースの誕生とともに美しい宝玉“黒い真珠”が作られ、すべての魔法の源となったのである。

この“黒い真珠”の魔力を使い、6人の神官が作り出したクレリアという金属のおかげで、イースはますます栄えることになったのだった。

ところがクレリアが作られる過程で、静と動、明と暗、善と悪というように、すべてと相反する「魔」が生まれてしまったのだ。「魔」の叫びが暗雲を切り裂き、平和なイースの地に災いが荒れ狂った。6人の神官たちは災いの元凶であるクレリアを地下深く封じこめたが、時はすでにおそかった。人々が最後の砦サルモンの神殿に追いつめられたとき、神官たちは黒い真珠の力によって神殿を天空へ昇らせ、災いの狂気から逃れたのだ。

魔物たちは、天空に昇ったサルモンの神殿を追いかけ、魔力を結集してダームの塔を作った。そのころ、女神がふたりとも姿を消した。しばらくして、平和がもどったかのように思えたイースだったが、やはり以前のイースとは違っていた。

6人の神官たちは、いつか本当の平和がイースの地に再び訪れるようにと、6つの章に分けたイースの本をそれぞれの子孫へ託した。

それから700年の間、平穏な日々が続き、イースの歴史を知るのは神官の家系だけとなった。そのころ、クレリアが、銀という名の鉱物として発掘され、イースは再び栄えることになった。しかし、災いの元凶、クレリアに手を出したため、「魔」が蘇ってしまった。

ちょうどそのころ、アドルというひとりの青年がこの地にたどりついたのである。ミネアの町のただならない空気を感じとりながら……。

とまあ、こんなわけでイースを舞台にした物語は始まるのである。主人公は冒険好きの青年、アドル＝クリスティン。イースの地に再び平和を取りもどすため、旅立つことになったのだ。



2 イースを解明する

『イースII』の広告にもあるように、『イース』と『イースII』は、ふたつでひとつの物語なのだ。もちろん、『イースII』だけでもゲームできるけど、キミがまだ『イース』をプレイしていないなら、今からでも解明してみよう。『イースII』発売まで、まだ時間があることだしね。



ミネアの町

アドルがたどりついたのは、このミネアの町。ここから壮大な冒険がスタートするわけだ。

ミネアの町はひっそりとしていて、それほど活気があるわけでもない。いったいどうしたというのだろう。アドルが町の人たちに話しかけると、町から銀製のものが盗まれ、行方知れずの人が後を絶たないという。冒険好きなアドルの心には、このエステリアに平和を取りもどさなければという使命感が芽ばえた。

女占師サラが、剣士としての装備を整えたらまた来てほしいという。何か頼みごとがあるみたいなのだ。すべての装備を買うためには、1000ゴールドじゃたりないし、何かいい方法はないかなーっと思ったら、町の人がとてもいいヒントをくれたんだ。

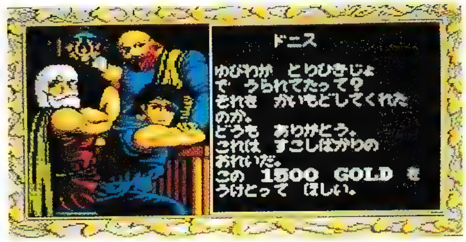
てなわけで、またサラのところに行ってみたら、その昔この場所がイースという国だったこと、そして6冊の本のことを教えてくれたんだ。その本が神殿にあるから取りもどしてほしいんだって。道しるべにクリスタルをもらって、いざ出発だっ！



▲女占師サラの頼みというのは、神殿にある本を取りもどしてほしいということだった。まずはセピック村へ急げ！



▲バギュ＝バデットの穴ってなんだろう。町の人の話は、冒険のために絶対必要なことばかりだよ。



▲酒場にいる片目の男に話しかけると、サファイアの指輪がなくなったっていうんだけど…。



▲取引所ビム。シルバーアーマーを買おうと思ったら、黒いマントの男が買っていって売切れ。シルバーアーマーって銀製品だし、何かいやな予感がするな。

草原から山へ

サラの言っていた通り、アドルはセピック村へ向かうことにした。ミネアの町を出ると、すでに出入口あたりにモンスターたちがウヨウヨと歩き回っているじゃないか。

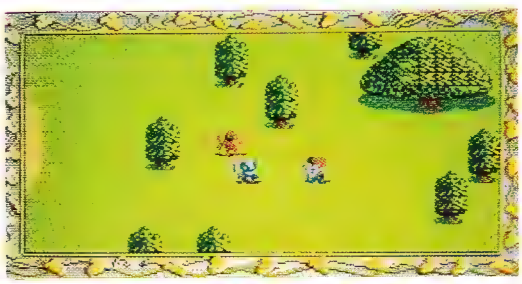
モンスターたちをやっつけながら、先へ急ごうとすると、森でかこまれていて行き止まり。えーっと、どうしようかなと思ったら、橋があった。ラッキー！

いきなり強いモンスターたちが出てくるんじゃないだろうな。やれやれ、セピック村はいったいどこにあるんだ――っ。

湖の近くでうろついていたら、金の台座を見つけちゃった。これはビムのところで売れる、そう思ったアドルは、いちもくさんにミネアの町にもどり、金の台座を売ったお金で武器を買っちゃった。やっぱり少しでも強力な武器の方がいいもんね。

そうそう、セピック村を捜していたんだっけ。あれっ、へんな洞窟があるぞっと入ってみると、中はまっ暗。怖そうだから後にしようっと。

歩き回っていたら、森の奥にぬけ道が…。あれれ、どこに行けるのかな。



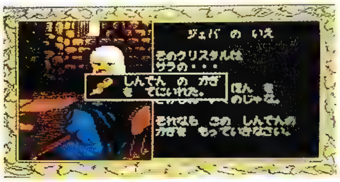
▶えいっ、えいっ、おまえらあんまり強くないじゃん。セピック村はどっちだい。ん!?



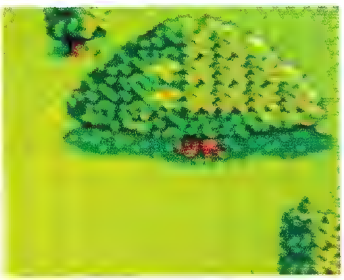
◀いいもの見ーつけたっ！ こんなところに金の台座が。これは高く売れそうだなっ。

セピック村

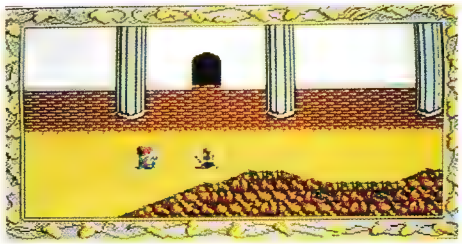
そうか、こんな森の奥にセピック村があったのか。ジェバのおばさんに会わなくちゃ。｢おばさん、僕、アドルっていうんだけど」「おや、それはサラのクリスタルじゃないか、そうかいおまえが神殿に行ってくれるのかい。ほら、神殿の鍵をあげるよ」「ありがとう！」。



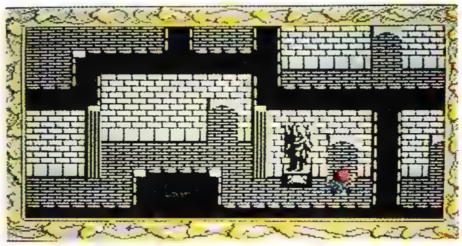
◀ジェバにサラからもらったクリスタルを見せると……。



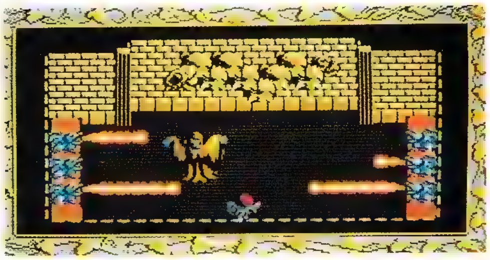
▶この大木を右に行くと、セピック村があるのだ。



▲神殿のまわりにはモンスターがじゃまをしてくる。しっ、しっ、あっちへ行ってくれ！　僕は忙しいんだから。



▲手に入れたマスク・オブ・アイズを使ったら、抜け道が現れたぞ。よーし、奥へ行ってみよう。

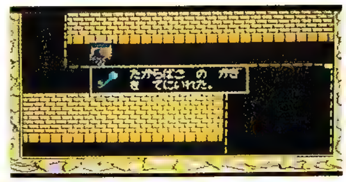


▶こいつを倒せば、さらに神殿の奥へ入ることができるんだ。

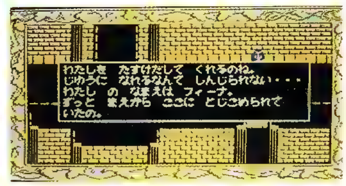
神殿

セピックの村から北の方へどんどん登って行くと、またもやモンスターたちがうろついていた。思いきって中へ入ってみたら、宝箱がいっぱい。でも、鍵を見つけないと開かないんだよね。

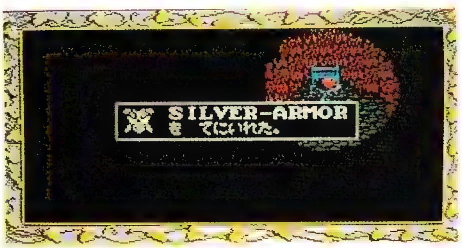
行き止まりの部屋では、でっかいモンスターが出てくるし、道に迷うしたいへん。そのかわり宝物や秘密もいっぱい！



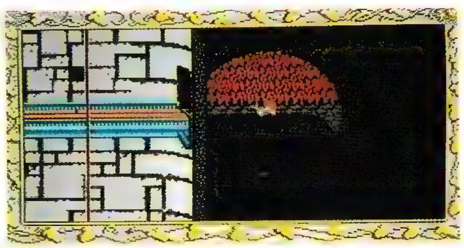
◀この宝箱の鍵を手に入れなくちゃ、宝物が取れないんだよね。



▲キミは行方不明になっていたフィーナ。こんなところに閉じこめられていたのか。



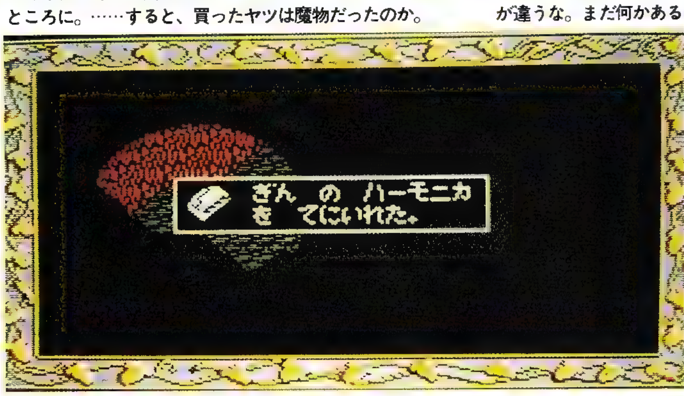
▲ミネアの町では買えなかったシルバーアーマーがこんなところに。……すると、買ったヤツは魔物だったのか。



▲うわーい、出口だっ！　あれ、待てよ。ちょっとようすが違うな。まだ何かあるのかな？

廃坑

神殿の中では、たくさんのアイテムといくつかのイースの本も取りもどした。さて、次は草原で見たあの洞窟の中に入らなければならない。うーむ、やっぱりちょっと恐いなあ。



▲これは、ミネアの町にいた詩人レアが探していた銀のハーモニカだ。町にもどったら彼女に渡してあげなくちゃ。きっと喜ぶだろうなあ。



▲フーッ！　あのモンスターがあんなに強いとは思わなかったぜ。でも、勝っちゃった。あいつもイースの本を盗んでいたのか。

思った通り、中はまっ暗だし、神殿の中にいた魔物たちよりはるかに強い敵がいる。でも、平和を取りもどすために戦わなくっちゃ。

そうか、ここが銀を掘り出していたあの廃坑だったんだ。

アドルはミネアの町の人たちが言っていた言葉をひとつひとつ思い出していた。

山の上の方にある塔、ダームの鍵も手に入れたぞ。よし、いちど町へもどろう。

3 ダルク＝ファクトを倒す

ダームの塔

このエステリアの地に着いてから、ずっと気になっていた、あの天にまで届きそうなのがダームの塔か。

そうだ、ジェバのところへ行ってイースの本を見せなくっちゃ。「あれ、フィーナ、ここにいたの」「この前はありがとう」「ねえ、ジェバ。まだ全部じゃないけど、本を集めたんだ」「どれ、読んであげよう」そこには神官たちの記したイースの歴史が刻まれていた。アドルは少しだけイースの歴史というものがわかった気がした。

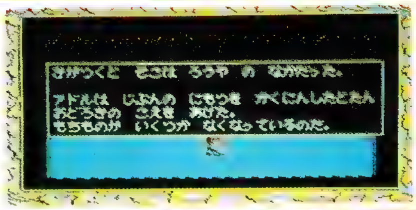
山を登り始めて、どれだけ時間がたっただろう。塔のすぐそばにある家に入ると、ジェバの息子が住んでいた。塔は魔物が棲みついていて、とてつもなく恐ろしいところだという。

勇んで塔の中へ入ったのはいいが、どこに何があるのか、まったくわからない。魔物たちに捕われていた人たちに助けてもらいながら、なんとか生きのびることができた。

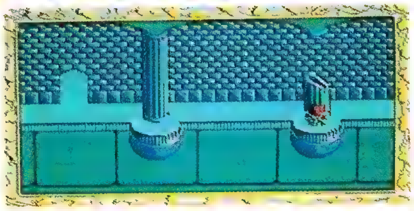
塔の中では強力な銀製の装備で身をかためることができた。もう、何も怖いものなんかないぞ！



◀盗賊のゴーバン。実はジェバの息子なんだ。



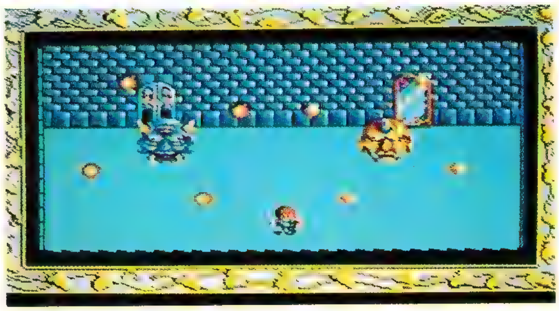
◀ある場所から、いきなり牢獄の中に。ピエーン。



▶塔の柱の中には、1本だけ壊せる柱があるぞ。



▶空にはキレイな星が輝いているというのに……。



◀グルグルとバリアを回転させながら、攻撃をしてくるイヤーなヤツら。

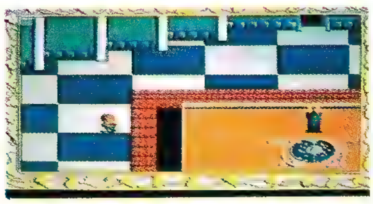
塔の最上階

やっとの思いでイースの本を5冊集めたけど、残りの1冊はどこだろう？

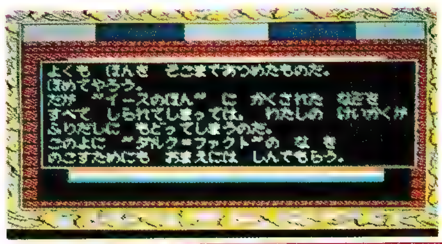
ダームの塔を上へ上へと昇りつめ、アドルは、やっと最上階へ着いた。

「フフフッ、わたしはダルク＝ファクト。よくぞここまで本を集めたな、しかし、お前の生命もここまでだ」「なにをっ、負けるものか――っ！」。

ある限りの力をふり絞り、死闘の末、アドルは勝った。イースの本を6冊とも取りもどしたのだ。



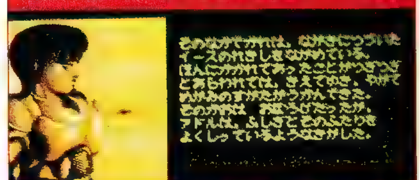
▲ここが最上階か。あれっ、誰かいるぞ。



◀クソーーッ！ なんとしてもこのダルク＝ファクトを倒さなくては。



『イース』の物語はここで完了したかのように思えた。が、しかし……。



朝日が昇ろうとしていた。鳥が鳴き始め、魔物の姿は潮が引くがごとく消えてゆく。アドルの心は旅を終えた充実感に満ちていた。すべてが安らぎに包まれていく。

アドルは長く続いたイースの歴史をながめている。

……ところが、本当の旅はここから始まるのであった。

4 6冊の本をしっかり読む

アドルが死ぬ思いで集めた、6冊のイースの本。ハダル、トバ、ダビー、メサ、ジェンマ、ファクトの6つの章には、それぞれイースの歴史が伝えられている。ここでもういちど、その本の内容を確かめることにしよう。そこからは、きっと『イースII』の世界が見えてくるはずだ！



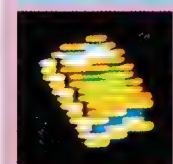
ハダル、トバ、ダビーの章は、ジェバに読んでもらうことができたよね。『イース』を解明し終えたキミなら、もう知ってると思うけど、人にもらった“めがね”で、6冊とも読めるんだ。

塔の最上階に待ち構えていた、ダルク＝ファクトは、クレリアで作られた黒いマントをはおり、身を守っていたのだった。このマントに対し、同じクレリア製(エステリアでは、“銀”と呼ぶ)の剣で、ヤツを倒すことができた。イースの本には、そのクレリアという金属の秘密、そして、なぜその金属を地下へ封じこめなくてはならなかったのかが記されている。

『イースII』では、もちろん、6冊とも本がそろっている。しかも、この本をいつでも読むことができるんだ。『イース』では、本を取りもどすことが目的だったけど、『イースII』では、この本がゲームを進めていく上で、とても重要なアイテムとなる。それがゲームプレイ上、どんなかかわりをもってくるか、今のところは秘密にしておこうかな。

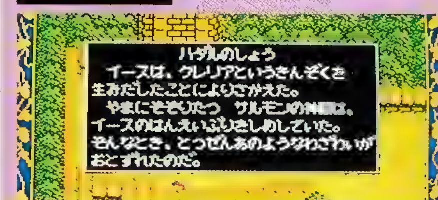
イースの6冊の本

ハダルの章

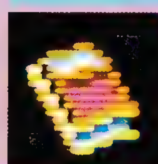


イースは、クレリアという金属を生み出したことにより栄えた。

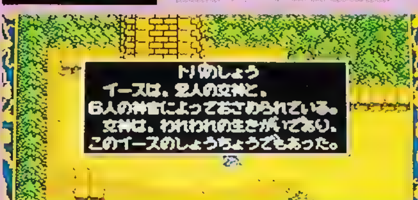
そんなとき、突然あのような災いが起こったのだ。



トバの章



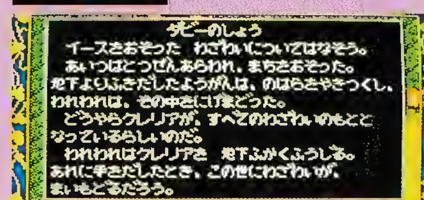
イースは、ふたりの女神と6人の神官によって治められている。女神は、我々の生きがいであり、このイースの象徴でもあった。



ダビーの章



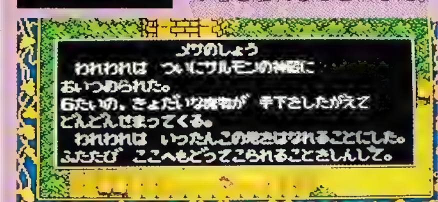
あいつは突然現れ、町を襲った。どうやらクレリアが、すべての災いのもとになっているらしい。我々はクレリアを地下深く封じる。



メサの章



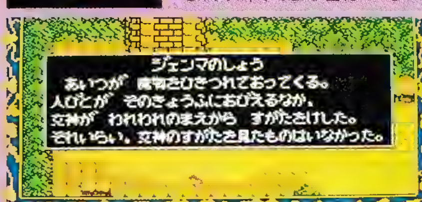
我々は、ついにサルモンの神殿に追いつめられた。6体の巨大な魔物が追ってくる。我々は、いったんこの地を離れることにした。



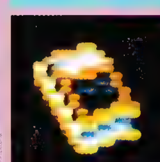
ジェンマの章



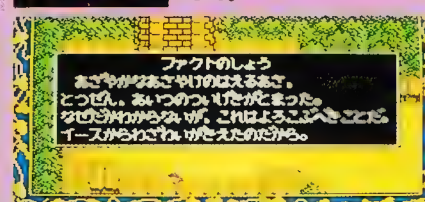
あいつが魔物をひきつれて追ってくる。人々がその恐怖におびえる中、女神が我々の前から姿を消した。それ以来、見た者はいない。



ファクトの章



鮮やかな朝焼けの映える朝、突然、あいつの追撃が止まった。なぜだかわからないが、これは喜ぶべきことだ。



6冊の本をすべて集めたところからイースIIの物語は始まる

5 イースで残された謎を解き明かす

なぜ『イースII』があるのか、それは、これまでの説明でわかってもらえたと思うけど、どうかな？「イース」は、それだけで終わるには謎が多すぎる。解決されていないことがまだまだいっぱいあるのだっ！『イースII』のオープニングデモを見ながら、いっしょに考えてみよう！



ここまで、ず――っと『イース』中心に書いてきたから、『イース』をすでに解いちゃった人にはちょっと退屈だったかな⁉ それじゃ、まずIとIIではどこが違うのか、それを説明してから本題に入るとしようか。

『イースII』は、天空の国イースから始まるんだ。マップは前作の4倍以上もある。町、廃虚、廃坑、氷の面、溶岩の面、神殿と、主人公が歩きまわるエリアも、グ――ンと増えたんだ。スクロールスピードも数倍速くなったから、移動がとってもラク。

そのほか、セーブが8カ所でできるからとっても便利。もちろん、Sラム対応（パナアミューズメントカートリッジ）だから、いろいろなデータを記録することができちゃうわけだ。メッセージやアイテムについては、また後で説明するからね。

さて、『イース』に残された謎を整理して、これから主人公がしなければならないことをチェックしてみよう。もう、ずいぶん前にプレイしたから、どんな謎があったか忘れちゃったいっ！ という人も、まったく『イース』をプレイしたことがない人も、『イースII』を楽しむために、お勉強しちゃおう！

イースで残された謎

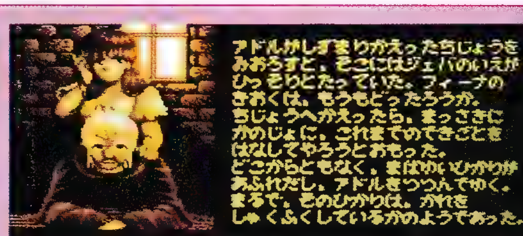
だいたい、次へ続くストーリーが残されているものって、エンディングだけに続編へのひっかかりがあるよね。ところが、イースは、エンディングはもとより、終わってから、あれっ⁉ あの女の子はどうしたの？ あのおかしな地形は何だったんだろう？ なんて、謎がいっぱい！

前作と合わせてひとつの物語という意味がだんだんと明らかになってくる。

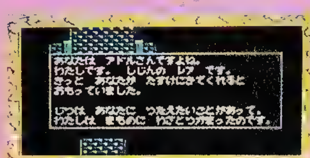
ダルク＝ファクトのマントに隠されていた6冊めのファクトの章に「再びあいつが現れたときのためにイースを結集した力をここに封じこめておく。6冊の本を手にした者に力が与えられ、その者こそ平和を導く指導者となるのだ」と書いてあったのを覚えているかな？ この"イースを結集した力"っていったい何なんだろう。アドルが平和を導く指導者になるのはまちがいないんだろうけど…。

それから、会うことができなかったふたりの女神、そして、6人の神官たちは、いったいどこに行ってしまったのか。また、アドルを追ってわざと魔物に捕われたレアの「私には、まだやることがある」というのは何を意味するのか。記憶を失ったフィーナは、その後どうしているのか。女占師サラは本当に死んでしまったのか。

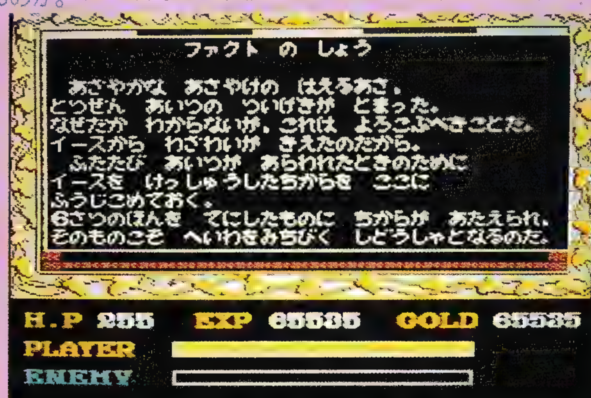
これらの謎が『イースII』ですべて解明されるわけだ。



▲神殿に閉じこめられていた、フィーナ。記憶はもうもどったのだろうか。地上に着いたら、まっ先に彼女に会いに行こうと思ったアドルだった。次の瞬間、アドルはまばゆい光に包まれるが…。



▲不思議な詩人レア。いったいレアがやらなければならないことって何なんだろう。うーむ、わからない。



▲6冊の本をすべて手にしたアドルが与えられる、イースを結集した力は、いったいどこで発揮されるのか。本当に謎だらけだった『イース』。

『イース』から『イースII』へ



▲これが『イースII』のタイトル画面。でも、まだ開発中の画面なので、色や細かいところが変わるらしい。このタイトルをはさむ感じで、オープニングデモがある。

考えてみると、これだけはっきりと謎を残しているゲームもめずらしい。ストーリーにしかからんでこなかったけど、イースの誕生とともに作られたという、黒い真珠のことさえまだわかっていないんだから。

というわけで、少しずつ『イースII』の世界へと入っていくわけだ。実は、IIにはオープニングデモが用意されているんだぜっ！　これが、アニメーション処理されていて、緊迫感をもった音楽とともに、冒険心をかきたててくれるんだ。



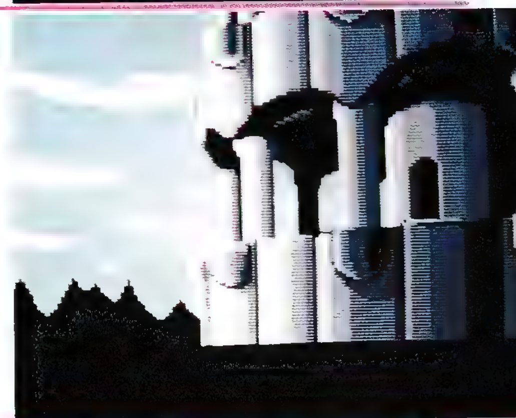
オープニングデモで回想する

オープニングデモは、左ページ上の魔法使いのような男が、鏡に向かって話しかけているシーンから始まる。シューッと現れては消えていく鏡があり、その男も光とともにどこかへ飛ぶ。

それで、このあとすぐにタイトルになる。本当に見せてくれるのは、これからだ。スタッフ紹介の間にはさまれたアニメーションは、回想から天空の国へとつながっている。

朝日がしだいにさしこみ、ダームの塔にもやがて朝がおとずれる。長い戦いを終えたアドルは、地上へもどろうと考えていた。そのときである、突然、塔の最上階に光が集まったかと思うと、いきなり、すごいスピードで天へ向かって吹き上がったのだ。

このあと、アフターバーナー的感覚で、草原(!?)を越えたころには、もう『イースII』のとりこになっているはずだ。



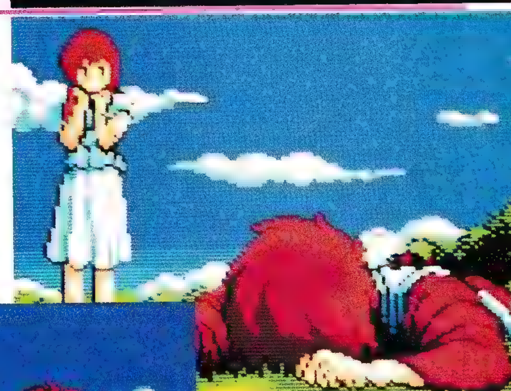
天空の国へ着いたアドルは…

まるで映画のタイトルを見ているような、このオープニングで、これから始まろうとする物語のプロローグが語られる。

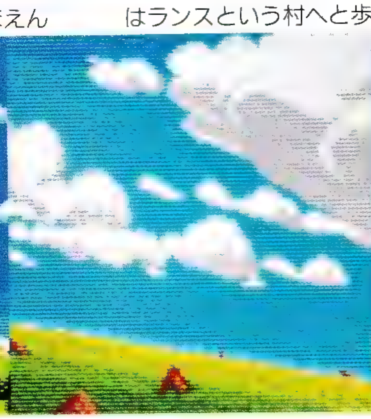
気を失ったアドルを助けてくれる少女、リリア、この女の子の表情がすごくいい。アドルが気がつくと、ニッコリほほえんでくれる。

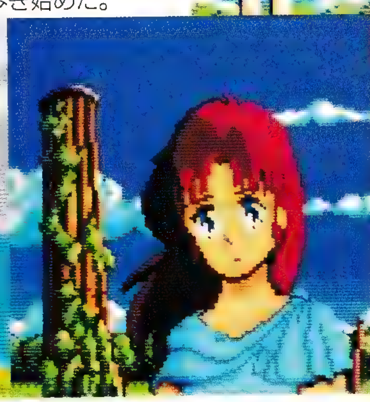
なぜ、アドルはここに着いたのか。この地はいったいどこなのか。すべての謎を解き明かすのは、これからだ

リリアに道案内してもらいながら、彼はランスという村へと歩き始めた。







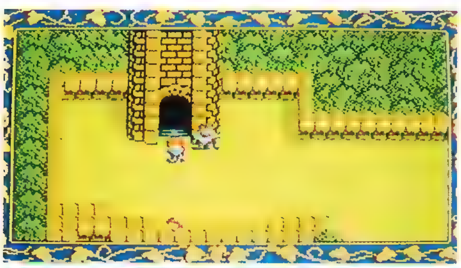


▲廃虚に倒れていたアドルを助けるカワイイ少女、リリア。「だいじょうぶ？」という声でアドルは目ざめるが…。

6 村で装備を整え、旅の準備を



ランスの村



リリアに助けられたアドルが最初に訪れるのが、このランスの村。ここは、すでに『イースII』の舞台となる天空の国だ。いよいよここからアドルの新しい冒険が始まるのだ。

村の人に話しかけてみたら、この村には、ときどき魔物が〝人間狩り〟に来るらしい。何でも、地の底から魔物の声がするという。こんな天空に浮かぶ島みたいなところまで魔の手がのびていたのか。こいつはまずい。すぐ旅のしたくを整えなければ…。ところが、アドルは文なしだったのである。ガックリと肩を落とし村人の家に入ると、自分の名を知っているおばさんがいたではないか、ラッキー。

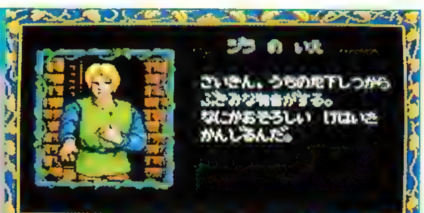
さっそくバノアおばさんからもらったお金で、武器を買いに行くことにした。

村を歩いていると、近くに廃墟があることがわかった。地上で体力を使いはたしてしまったアドルだったが、なぜかモリモリと勇気がわいてくるのだった。

というわけで、また村人たちの声に励まされ、6冊の本を持ったアドルは廃墟へと出かけることにした。

ジラの家

このジラが言うには「最近、うちの地下室から不気味な物音がする。何か恐ろしい殺気のようなものを感じる」だって。いやだなあ。まだちゃんとした装備もしてないのに、地下室を見てきてくれって言うんだ。





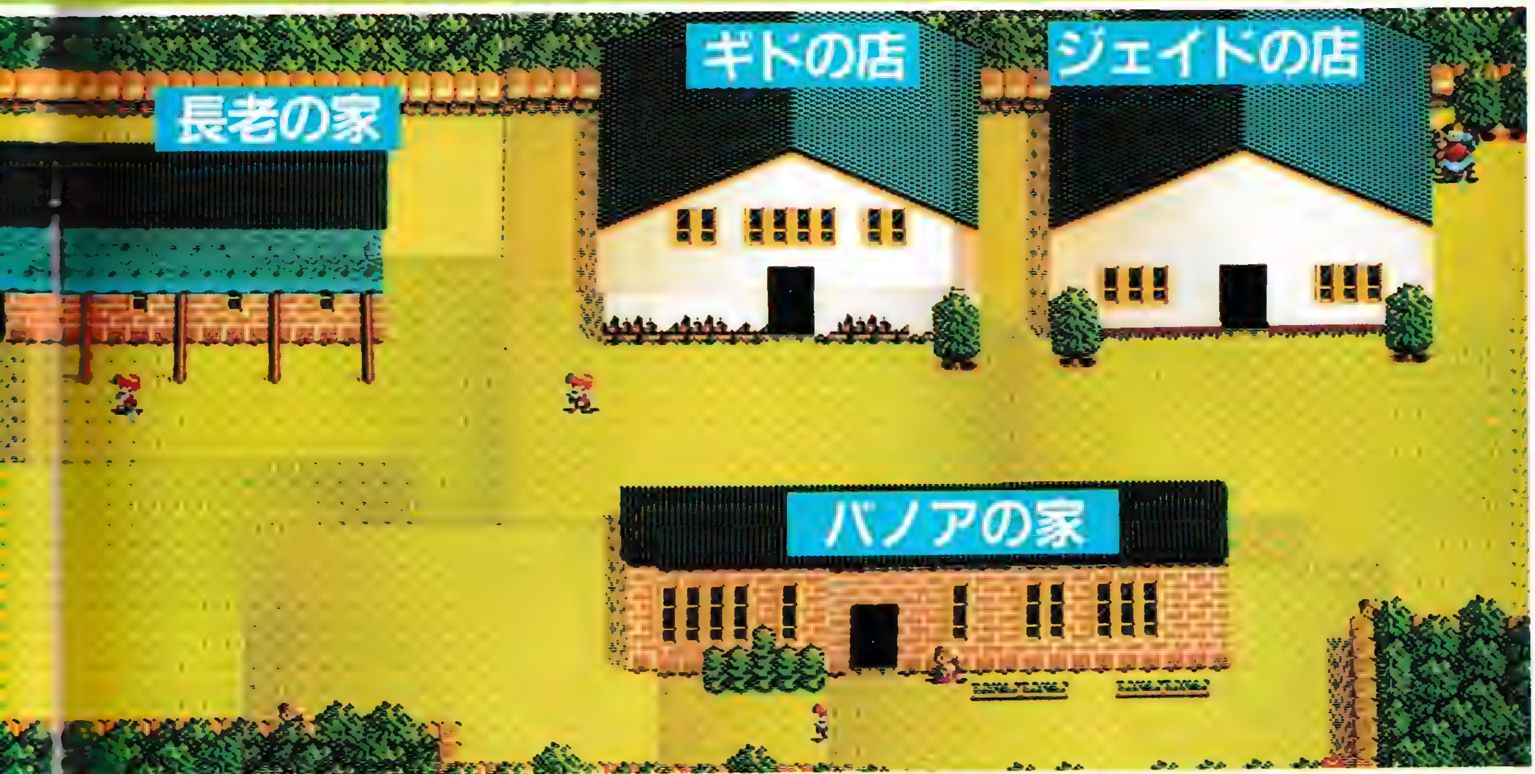
とは言っても、僕も剣士だし、ちょっとのぞいてみるかな。トントントン(階段を降りる音)。あれっ、別に何もいないんですけど…。と、内心ホッとしているアドルであった。また今度来てみますね。それじゃ。

長老の家

長老の許可がないと廃坑へ入れないっていうから来てみたのに、長老は廃墟の方へ出かけたってさ。なーんだ、ソンしちゃった。



する



ギドの店



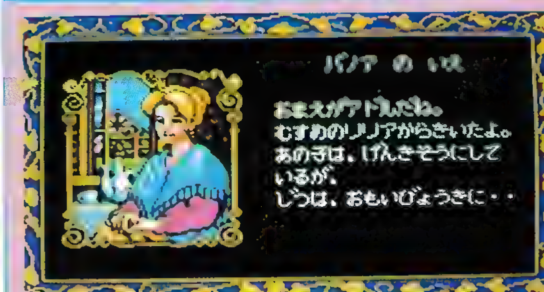
ここでは、ソード、アーマー、シールドが買える。何かを見つけると高く買ってくれそうなんだけど…。

ジェイドの店

雑草、ウイング、生命の薬などのアイテムが買える。体力を回復する薬草は絶対買っておきたいね。

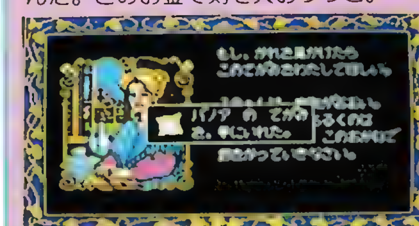


バノアの家



アドルが最初に出会ったリリアの家だ。娘は元気そうにしてるけど、ほんとは重い病気にかかってるんだって。あんなカワイイ子がウソだろー。フレアっていう医者が、その病気の治療法を知ってるらしい。こいつは何としても、その人を捜さなきゃ。

そうそう、このバノアからお金と手紙を受けとるんだ。このお金で剣を買おうっと。



バノアおばさん、絶対にそのフレアって医者を見つけてきますからねっ！

主人公の体力がひとめでわかる



２本のバーグラフのうち、上は主人公の体力ポイント。下が敵のものだ。

経験値や所持金もプレイしながらわかるしくみ。ステータスやアイテム類は、サブ画面で確認しようぜ！

7 すべての人物と会話をする

『イース』は、人と会話することが重要なんだってことは、前にも言ったよね。ところが、『イースII』では、前作にも増してメッセージの数が何倍にも増えている。それだけ謎が多いってことだね。しかも、前作ではひらがなとカタカナだけだったメッセージに、漢字が使われてるんだ。



オープニングのところで、登場したリリア。彼女はもともとランスの村に住む少女なんだけど、ちょっと話しかけてみよう。あれれっ、前作のときとちょっと違うぞっ！　なんだか話しやすくなったみたいだ。気のせいかな…。

と思ったけど、やっぱり変わってる。何かちょっと違ってるんだよな。何がって？　あれですよ。前作では、この人と話してみようと思って、カーソルをグルグルひっかき回しても、なかなかこっちを向いてくれない。やっとの思いで会話していたのです。キミも苦労したはず。

それから、言葉にちゃんと性格づけをして、しゃべり方まで変えてあるんだ。たとえばリリアだったら、「最近、なんだか体がだるくて困っちゃう。でも、そんなこと言うとお母さんを心配させちゃうし…」てなぐあい。いかにも心のやさしい女の子って感じがするでしょ。

それとメッセージや会話には直接関係がないことだけど、店や家の入口にも気を遣ってるんだ。前作ではちゃんと入口のところに主人公を合わせないと、中に入っていってくれなかったよね。でも、『イースII』では、ちょっとズレていても中に入れるようになっている。こんなふうに書いても、あまりたいしたことじゃないや、なんて思う人もいるかもしれないけど、実際プレイしてみると、すごくプレイしやすいってことに気づくはず。

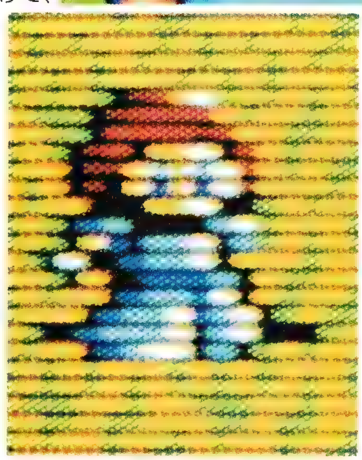
こんなに細かいところにまで神経を使っているゲームだもの、面白くないわけないよ。うん、自信を持ってすすめられるな。

何度も言うようだけど、『イース』はIもIIも会話が大切なゲームの柱になっている。どんな人物でも、必ず話しかけて、情報を聞き出そう。後になって忘れちゃうといけないから、しっかりメモしながらゲームすることも忘れずにね。

最後に、すごいことを教えちゃおうかなっ。えーと、実は、その一っ、会話するのはニ・ン・ゲ・ンだけじゃないんだ。あっ、言っちゃった。知一らないっと。

そう、ニ・ン・ゲ・ン以外といったら、○○○しかいないもんね。でも、どうやったら話しかけることができるかは、ゲームが発売されるまで待っていようぜっ！





▲◀上がオープニングに登場するリリア。左がゲーム中に登場するリリア。どっちも同一人物なのです。2等身半になっちゃうのは、やっぱり残念…。



イースIIは漢字がまじって読みやすい

かな文字だけで、ちょっと読みづらかったメッセージも、これだけ漢字が使われると、スラスラッと読めちゃうよね。『イースII』は会話も多いことだし、読みやすくなれば、プレイもしやすいね。

ときどき　地下から　ぶきみな　すずの音がきこえる。
あれは。魔物をよびよせるときにつかうものらしい。

『やくそうをとりに　どうくつへはいった私は。
らくばんで　かべのなかに　とじこめられた。
このてがみをうけとったなら。助けにきてほしい。』
フレア＝ラル

かつてこのイースには。6つの魔法があったときく。
レグスという老人が。
それを　口ぐせのようにいっていたのだが。
今はどこかにいってしまった。

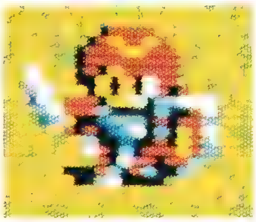
どうくつのかべには。ところどころ。だえんけいの石がうめこまれている。
あれは。何かにはんのうして　かがやくらしいんだ。

このほこらは。はいきょへとつづいている。
私は。ランスのむらへ魔物がはいってこないように
みはりをしているんだ。

8 主人公の能力をチェックする

イースの主人公は、アドル=クリスティン。いったい彼は、どれだけの力を秘めているのだろうか!? 主人公の能力を知っておくことは、ゲームの基本だよね。どんな武器が使えるのか、アイテムはそれぞれ主人公にとって、どんな役割をするのか、しっかりチェックしておきたいね。







僕がこのイースの主人公、アドルだ。エステリアであれだけ大活躍したっていうのに、いきなり天空の国へ飛ばされてしまったんだ。地上へもどって、もういちどフィーナに会いたかったけど、まあ、しょーがないか。廃墟でカワイイ少女、リリアに出会ったことだし…(えーい、この浮気者)。

天空に着いたとたん、なぜか僕は装備をすべて失ってしまった。あるのは、イースの6冊の本と勇気だけ。

そんなわけで、お金さえ持っていなかった僕。でも、優しいバノアおばさんからもらったお金で、何とか装備を買うことができたんだ。

よーし、モンスターたちをかたっぱしから倒して、戦力をつけてやるぞ――!なんといっても経験を積んで、お金をたくさん貯めなきゃ。強力な武器もほしいしね。

あ、そうだ。何だか知らないうちに不思議な力がわいてきたんだ…。どこかに行くと魔法を身につけられるらしい。でも、僕に魔法なんて使えるのかなあ!?

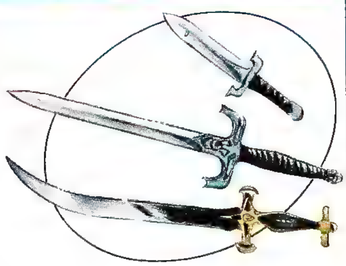
武器と防具

とりあえず、武器と防具は、ギドの店でそろえることができるよね。

初めに買える剣は、やっぱりショートソードかな。ある程度お金が貯まったら、ロングソードも、手に入れたいけど。

鎧は、チェーンメイルしか売ってないけど、いちおう買っておこう。

次は盾。ウッドシールドがいちばん安いから、予算が足りないうちはこれでガマンしなくちゃ。



『イース』のときと同じように、店では売ってなくてもどこかで手に入るものもあるらしいから、安心していいよ。

ここでひとつ注意!せっかく手に入れた武器などを、装備せずに出かけちゃう人がいるから注意しようぜ。



魔　法

RPGには必ず魔法を使うヤツがいて、離れたところからでも敵を攻撃したりするよね。ところが、『イース』には魔法なんてアイテムがなかった。それでも、ちっとも不自由しなかったけどね。

そして、『イースII』だけど、ここでは魔法が使える。しかも、6種類も。ますますゲームの世界が広がりそうで楽しみ。



アイテム



体力を回復してくれるアイテムは、店でも手に入れることができる。でも、前作と同じく、たいせつなものほど、宝箱に隠されているんだ。ほしいものを手に入れるのはなかなかたいへんだけどね。

『イースII』にどんなアイテムがあるのか、ちょっとだけ紹介すると、どこかで売れば、お金じゃなくてそれ以上のものが手に入るもの、1度だけ生きかえることができるアイテムなどがあるよ。

9 地形の特色を調べる

歩き回れるエリアの広さが、前作の4～5倍以上になった『イースII』。迷路はより複雑に構成されている。

ランスの村から廃墟へ向かった主人公は、モンスターと戦いながら、次の目的地へと進んで行く。

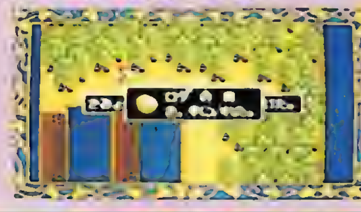
あるところでは巨大なモンスターが待ちうけているだろうし、ただでは通してくれないところだってある。地形の特徴をつかみながらプレイしていこう。

廃墟

ここから、すぐにモンスターたちは出現する。アドルが倒れていたのは、ここだったね。それほど強いモンスターはいないから、経験値をかせいでおきたい人には絶好の場所だね。



▶◀この廃墟では、村と同じように、休んでいれば体力を回復することができる。近づいてくるモンスターに気をつけてね。

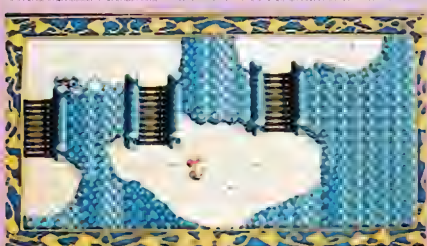


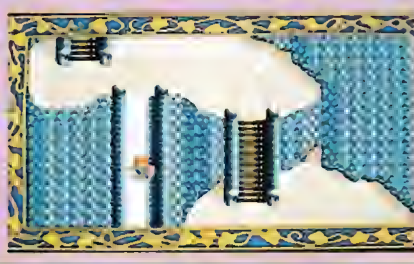
氷の世界

あたりを見回してみると、どこも同じような地形ばかりだ。それだけに、1度迷ったら、どこへ向かおうとしていたのかもわからなくなってしまう。

場所を移動するために、階段を使って、上のフロアへ行ったり、下へ行ったり。でも、氷の世界っていうくらいだから、氷でできたすべり台もあるんだ。ピューーッとすべり降りるのは、なかなか快適ではある。

ひとつひとつのフロアがせまいから、モンスターから逃げるのもひと苦労。雪が通り道をふさいでいたり、行きたいところになかなか行けなかったり、けっこうたいへんなのだ。





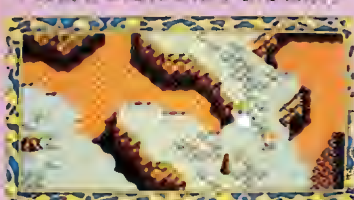
溶岩の世界

あふれ出した溶岩でかこまれた、まるで入りくんだ島のようなエリアだ。なんといっても広いし、安全そうに見えるけど、やっぱりそうカンタンには進めない。

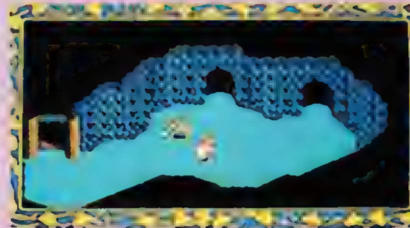


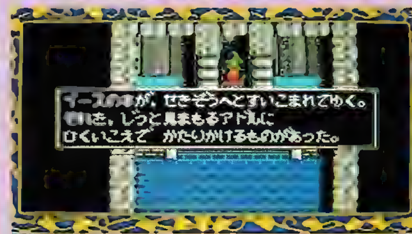
人がやっと、ひとり通れるくらいの橋をつたわったりして冒険するんだ。ところが、橋の中には通れないところもあったりして、けっこうつらい。ガスが吹き出している場所もあるしね。

誰かにヒントでももらわないと、どっちへ進んでいいのかわからない。けっこうしつこい敵もいるし、見ためより難しいところだ。



廃坑

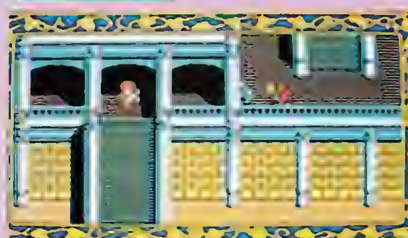




前作ではスポット処理されていて、歩いている主人公のまわりだけ見えてたよね。『イースII』では、通り道が見えるけど、入口がとてもたくさんあって、すぐ迷ってしまう。

どこからどこへ通じる出入口なのかしっかりメモしておこう。この廃坑には、たいせつな隠し部屋もあるぞ。

神殿



▼地上は3階まである　立ち止まったりしたら、すぐに敵が追いかけてくるぞ。





ここが、うわさだけなら何度も聞いていたサルモンの神殿。

建物は立体的になっていて、屋根のように見えるところでも、階段を昇って上も歩けるようになっている。しかも3階建てだからたまらない。

その上、地下の通路もあるらしい。

10 モンスターの性格を知る

クレリアが作られる過程で生まれてしまったモンスターたち。天空の国イースに棲みついたモンスターは、地上のヤツらよりもはるかに狂暴だ！

廃墟や廃坑など、あらゆる地域にひそみ、アドルのじゃまをしようとたくらむ。

およそ人と思えるようなヤツは、もちろんいないよな。みんな不気味な姿をしたヤツらばかりなんだ。

このモンスターをやっつけるには、やはり動きや性格をちゃんとつかんでおくこと。

モンスターを倒せば、それなりに経験値もアップするし、ゴールドだってもらえちゃう。逃げてばかりもいられないのだ。

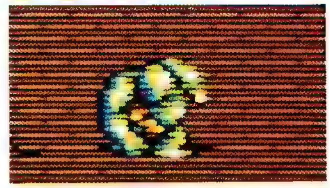
ここで紹介するのは、次の3つのエリアの代表的なモンスターたちだ。



▲このアドルの手にかかれば、どんな強敵だってイチコロだぜっ！

廃墟

クレイス



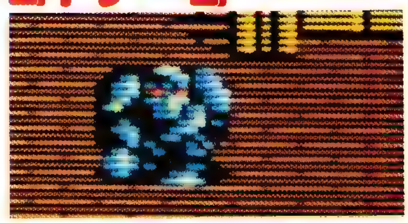
◀このモンスターに触れられただけで体中がしびれ、生気を吸いとられる。

カークシャーン



▲常に獲物を求めて、さまよい歩いている。2本の角と鋭い爪が武器だ。

ゴドアーゴ



▲岩の塊がモンスター化したもの。強力なパンチで殴りかかってくる。

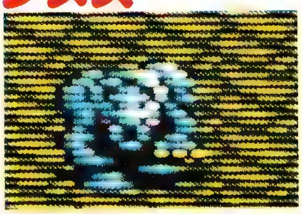
廃坑

オルハロス



▲自分の顔を盾にして襲いかかってくる、すごいヤツ。体はとても硬質だ。

ノメス



▲光をとても嫌い、地下に隠れ棲んでいる。青白い体は、全体が鎧のようだ。

トルピ



▲マン・イーターの一種。人を見ると胃液をはきかけ、丸飲みしてしまう。

クノックス



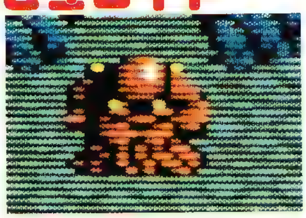
▲コケの一種が人型になったもの。敵に長い胴体で巻きつき、窒息死させる。

ウォリソール



▲巨大なイモ虫。4本のクネクネした触手でからみつき、尾の毒針を刺す。

ピュロイド



▲背中についた2本の針で、敵にダメージを与え、円形の口で生き血を吸う。

氷の世界

エグニド



▲邪悪な行いをして追放された魔物。翼があっても、飛ぶことはできない。

ガルガタ



▲山岳地帯に生息する、2本足のモンスター。亀のようだが足は素早い。

スヴォフ



▲以前は家畜だった。人間を見ると、鋭い角の先で串刺しにしようとする。



イースIIを楽しむ10の方法　MSX oendan　7月号スペシャルとじこみ付録

```
26 Y1=Y1-1
27 Y1=Y1-1:IF Y1<0 THEN PUTSPRITE 0,(0,209):D=0:Y1=22
28 PUTSPRITE 0,(X1*8,Y1*8),14,D
29 C=-(D=0):ON C GOTO 31
30 SPRITE ON
31 CNT=CNT-1
32 IF CNT<>0 THEN 14
33 CNT=40:PTR=PTR+((PTR=5)*6+1):P2=P2+((P2=5)*6+1)
34 IF PTR<>0 THEN 12 ELSE A=A+((A=5)*6+1):GOTO 10
35 SPRITE OFF:PLAY"BA":H=H+1:KEY 3,RIGHT$(STR$(H),5):D=0:Y1=22:GOTO 31
36 PLAY"DEDCDEDDDEDCDDDEDC":KEY 4,"円GAME":KEY 5,"OVER":LOCATE 9,9:PRINT "HIT RET
URN KEY"
37 IF INKEY$=CHR$(13) THEN RUN ELSE 37
38 DATA 20,20,30,58,128,50,235,32,123,102,12,123,23,32,34,12,56,46,45,129,150,10
0,90,95,100,120,100,135,5,160,12,123,23,32,34,12,56,46,95,120,20,20,30,128,128,5
0,235,32,123,162,12,123,23,32,34,12,56,46,45,129,20,20,30,128,128,50,235,32,123,
162,12,123
39 '●●●●●● Tetsuji ●●●●●●
```

A to Z

こんなに短くていいのかっていうくらい短い2プレイヤーゲームだ。

遊び方は簡単。画面に現れた2つの"A"。左右それぞれプレイヤー1と2に分かれて対戦する。なにを対戦するのかって言うと、プレイヤー1はカーソル、プレイヤー2はジョイスティックを使ってAを動かす。そして、下からスクロールしてくるアルファベットに体当りすれば、自分が進化する（AがBにCがDにっていう具合いだ）。

ただし、進化できるのは、アルファベットをAからZまで1から順番に番号をつけていって、自分より大きい番号の文字にぶつかったときだけだ。もし、小さいのにぶつかると自分は退化してしまう。

何秒かたつとゲームが終了して、より進化した方が勝ちというゲームだ。

細かいところでも気を抜かないこと

プログラミングのテクニックは申し分なしだ。ここまで組めればOK。でも、いくつか気になるところがあったので、短いプログラムだし、少し詳しく見ていくことにしよう。

まず、1行目。途中で、

```
X(0)=10
```

のような表現がある。これは、配列変数と呼ばれるもので、( )内は添え字だ。添え字が違っていれば、その前の文字が同じでも、コンピュータ側は違う変数として見てくれる。BASICで配列変数を使うには、あらかじめDIM文で宣言しておく必要がある。でもここでは"添え字が10未満のときは宣言の必要はない"という例外を使っている。

無理にとは言わないけど、たとえ例外が許されているとは言え、宣言をしておいた方がプログラムは分かりやすくなるよ。

2行目は、FOR~NEXT文を利用して、文字を変形させている。しかし、どうも失敗だったみたいだね。文字を太くするには、次のようにプログラムを組むべし！

```
FOR I=264 TO 719:VPOKE
I+J,VPEEK(I+J)OR VPEEK
(I+J)/2:NEXT:NEXT
```

3行目は、FOR NEXT文で2プレイヤー分の処理をしている。ここでは、キー入力を扱っているようだ。論理演算をうまく使っているのはスルドイ。

4行目は、自分のキャラクタがアルファベットに当たったかどうかの判定文だ。VPEEK文で画面のキャラクタを読み込んで判断している。

5行目。ここでは、自分のキャラクタより大きいアルファベットかどうかの判定だ。

6行目はキャラクタの表示処理をしている。

そして、7、8行目は、エンディングとリプレイ用だ。

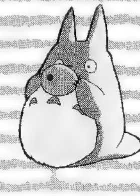
さあ、どうだったかな。プログラミングを学ぶには、なによりパソコンになれることが一番だ。最初は短いプログラムから始めて（アルファベットを表示するだけでもいい）、だんだんなれてきて実力がつきはじめたら、他人のプログラムをよく見て勉強するといい。きっと、「僕だったらここをこんなふうに改造するぞ」とか、同じ様な処理をいろいろ違った方法でプログラムにするのも楽しいものだ。

```
1 SCREEN1,0,0:WIDTH32:KEYOFF:DEFINTA-Z:COLOR15,4,4:X(0)=10:X(1)=20:B(0)=65:B(1)=
65:PLAY"L32V1005GGAAGGBBGGAAGGGR32AR32AAGGAAGFEDEECC":LOCATE13,9:PRINT"WAIT !!":
LOCATE 11,13:PRINT"THE A TO Z"
2 FOR I=264TO720STEP8:FORJ=0TO4:VPOKEI+J,VPEEK(I+J)ORVPEEK(I+J)/2:NEXT:VPOKEI+2,
VPEEK(I+2)ORVPEEK(I+2)/2:NEXT
3 FORI=0TO1:T=-(I=0):S=STICK(I):A=(S=0ANDX(I)>0ANDX(I)<>X(T)+1)-(S=3ANDX(I)<31AN
DX(I)<>X(T)-1):X(I)=X(I)+A
4 IFVPEEK(6208+X(I))>64ANDVPEEK(6208+X(I))<91THEN5ELSE6
5 A=(VPEEK(6208+X(I))>=B(I)ANDB(I)<90)-(VPEEK(6208+X(I))<B(I)):B(I)=B(I)-A:PLAY"
C"
6 LOCATEX(I),2:PRINTCHR$(B(I)):NEXTI:C=RND(1)*31:D=RND(1)*26+65:LOCATEC,23:PRINT
CHR$(D):E=E+1:F=-(E<300):ON F GOTO3
7 F=-((B(0)<B(1))-1):IFB(0)=B(1)THENCLS:LOCATE12,10:PRINT"DROW!!":END
8 CLS:LOCATE8,8:PRINT"1P ";CHR$(B(0));"  VS  ";CHR$(B(1));" 2P":LOCATE7,10:PRINT
F;"PLAYER WIN!!":END
9 '●●●●●● BY TETSUJI ●●●●●●
```

◇◇◇◇◇◇◇ **キミからの強力な投稿を待つ!!** ◇◇◇◇◇◇◇

oendanコラム

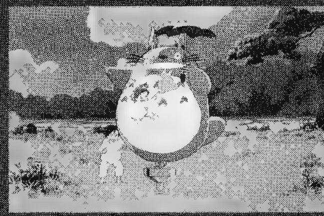
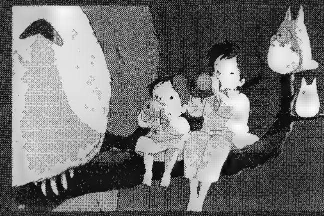
特撮



僕のアニメ日記

第12回 大徳哲雄



涙が出るのはなぜだろう!? アニメは実写を超えた!!

「火垂るの墓」と「となりのトトロ」を観た。

両作品とも期待どおりの傑作で、特に「火垂るの墓」は僕にとって衝撃だった。この2つのアニメーション映画を観て僕がつくづく実感したことは、アニメーションといえども創り手の映像思想が深く緻密なものであれば、底知れぬ力を持った映像作品を作ることが可能であるということである。

まずは「火垂るの墓」。正直言って僕はこの映画を観て号泣してしまった。僕は悲しい映画を観てもほとんど泣くなどということはなかったし、ましてやいい大人が周囲の眼を気にせずに声をあげて泣くなんていうことは普通ならば恥ずかしさが先に立ってできないことなのだが、「火垂るの墓」ではラストシーンでそれまでこらえていた涙が一挙に吹き出したように大泣きしてしまった。なんでこんなに泣いてしまうのか自分でもわからないぐらいだった。こんなことは生まれて初めてのことだ。

この映画のパンフレットに原作者の野坂昭如が「火垂るの墓」を観て「アニメ恐るべし」と書いていたがまさにその通りの実感を僕も持った。あの説得力はいったい何なのだろうか。

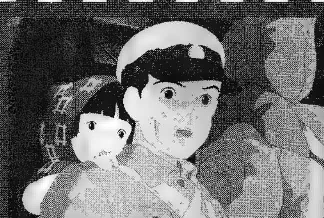
この映画は題材としては確かに第二次世界大戦の戦禍の中に生きる日本の1組の兄妹の姿を描いてはいる。しかし、同じ時代を舞台にした作品を映画やテレビで僕らは数多く観てはいるのだが、そうした今までの戦時下ドラマと「火垂るの墓」は根本的に一線を画しているのだ。

それはこの映画の現代性ということである。戦時下の悲惨な生活やそこに生きる人々の哀しい運命を描くことがこの映画の主眼ではない、むしろ主人公の純粋な少年である清太が戦時下だからといって卑屈に生きることを拒否して、妹の節子と横穴での生活を始める心情は現代に生きていてもある意味では戦時下と同じように自分のイノセンスをしめ殺して生きていかざるを得ない僕らの心情とぴったり一致するのだ。だからこそこの映画を自分とは無縁の過去の悲しい映画と片づけることができないのである。

子供とオバケの近所づきあい。ファンタスティックなアニメ!!

僕はまず「火垂るの墓」を観て次に「となりのトトロ」を観たのだが、これは正解だったと思っている。もし観る順番が逆だったら辛かったに違いない。「火垂るの墓」の上映中はシーンとしていた劇場内の子供たちも「トトロ」の時には反対に歓声と笑い声にわいていた。

なんと言ってもトトロたちオバケたちがユーモラスで可愛らしい。サツキやメイの表情や動きも生き生きとしていて子供らしく魅力的だった。自然や村の風景も本当に懐かしく感じられた。そして、あのネコバスだ。僕も1度は乗ってみたいものだ。久々に観て解放感を味わったアニメーション映画だった。映画のラストでトトロの歌が流れ始めると劇場内の子供たちも一緒に歌い出したのを聴いていると、今の子供たちはトトロみたいなキャラクターを本当に求めているのだということを実感したのだった。そして、あの子たちが自分の街を探険したり樹のぼりを始めてくれればいいな、と思ったのだった。



当選者発表 〈静岡県〉佐藤志喜子〈茨城県〉小谷薫〈福岡県〉保住和徳〈横浜市〉佐野裕二 ⑥**「京都龍の寺殺人事件」ソフト**〈横浜市〉山下忠徳〈名古屋市〉西村祐介 ⑦**「スクランブルフォーメーション」ソフト**〈青森県〉手代森悟〈山口県〉可部恵子 ⑧**「サイキ**

HOBBY TECHNICAL CORNER MUSIC

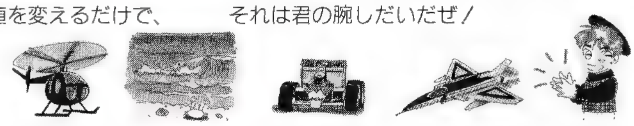
俺たち M-ミュージシャン宣言!! Vol.2

前回は、M-ミュージックの達人になるための心得と、プロ感覚なミュージックソフトやハード、エフェクターを紹介した。今回は、まず、君の持っているMSXでできる、簡単な音楽や効果音を実際に演奏させてみることにしよう。ちょっとしたテクニックだけを覚えれば、誰だってすぐにできるから、M-ミュージックは楽しいのだ。

君のMSXはサウンド・ソース、どんな音でも創れるぞ！

僕たちのまわりは、いろんな音であふれてる。電話のベル、風の音、雷、車の音、ドアがきしむ音、コップが割れる音とか、とにかく一杯ある。君のMSXは、これらの音をプログラムするだけで簡単に鳴らせるんだ。つまり、MSXがそのままサウンド・ソースになるってワケ。今回は、むずかしい説明はぬきにして、即音のでるプログラムを紹介しよう。基本プログラムをマスターすれば、ちょっと数値を変えるだけで、きっとどんな音でも創れるようになるはずだ。もちろん、プログラムによって実際とぜんぜん違って聞こえたり、本物そっくりの超リアルなサウンドになったりするけど、それは君の腕しだいだぜ！

これが、プログラムだ！



プログラムは、MSXにどんな音を演奏させるか命令する言葉なんだ。音には、高さ、大きさ、音色などがあるでしょ、それをマシンに教えてあげるのがプログラム。これをマスターすれば、君の欲しいサウンドがすぐに手にはいるよ。ヘリコプター、波の音、F-1サウンド、ジェット戦闘機、ハンドクラップのサンプル・プログラムを載せてあるから、ぜひ、挑戦してみてね。

●ヘリコプター　プログラムリスト1

```
10 SOUND  0,200
20 SOUND  2,195
30 SOUND  6, 25
40 SOUND  7, 10
50 SOUND  8, 16
60 SOUND  9, 16
70 SOUND 11,155
80 SOUND 12,  2
90 SOUND 13, 12
```

●波の音　プログラムリスト2

```
10 SOUND  6, 25
20 SOUND  7, 53
30 SOUND  8, 16
40 SOUND 11, 51
50 SOUND 12, 58
60 SOUND 13, 14
```

●F-1サウンド　プログラムリスト3

```
10 SOUND  1,  1
20 SOUND  5,200
30 SOUND  6, 40
40 SOUND  7,  4
50 SOUND  8, 90
60 SOUND 11,100
70 SOUND 12, 50
80 SOUND 13, 30
```

●ジェット戦闘機　プログラムリスト4

```
10 SOUND  6, 28
20 SOUND  7,  2
30 SOUND  8, 10
40 SOUND  9,15.5
50 SOUND 11,  2
60 SOUND 12, 50
70 SOUND 13, 10
```

●ハンドクラップ　プログラムリスト5

```
10 SOUND  1,  2
20 SOUND  6, 21
30 SOUND  7,  5
40 SOUND  8, 16
50 SOUND 11, 10
60 SOUND 12, 13
70 SOUND 13,  8
```

M-ミュージシャンはプログラマー！

音楽の演奏にトライ、音楽とMSXの会話を始めよう。

"音をだせ"の命令は、PLAYだよ。

音をだせというプログラムを書いてみよう。それは　PLAY　と書けばいいんだ。そのあとに音程をダブルクォーテーション（“ ”）ではさむと、その音が鳴るんだよ。

　例：PLAY“CDE”　（ドレミを演奏する）

音楽とMSXがうまく会話するためには、やっぱり五線譜の知識がちょっと必要なんだ。そこで、オタマジャクシが書いてある五線譜とプログラムの関係を見てみよう。



CDEFGAB、なんじゃこれ！

ドレミファソラシを記号であらわすと、CDEFGABになるんだ。つまり、プログラムで書くと、

　例：PLAY“CDEFGAB”

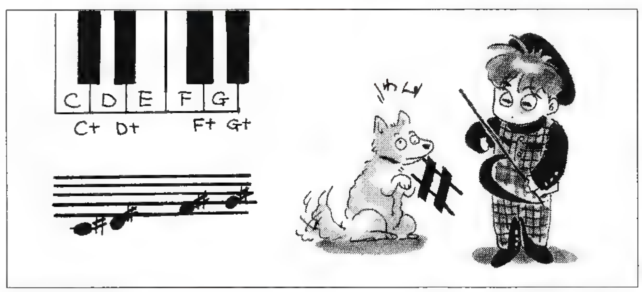
になる。さっそくキー入力して　RETURN　キーを押してごらん。ちゃんとドレミファソラシって演奏されるはずだよ。ここまでくると、想像力のたくましい君はいろんな曲を演奏させたくなるでしょう。M-ミュージックすると、五線譜にも強くなれるし、音楽の成績アップにもつながることになるね。よかった、よかった！



シャープやフラットだってできるぞ！

ピアノの鍵盤でいう黒鍵を演奏するときは、半音上げるシャープ、半音下げるフラットが必要。MSXではシャープのときには（＋）、フラットでは（－）記号を使うんだ。

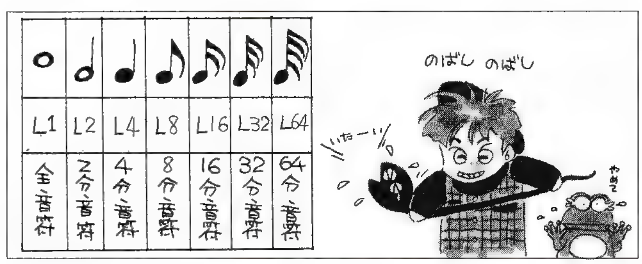
　例：PLAY“CC+DD+EF”



オタマジャクシの長さはLであらわす。

音符の長さは、L1からL64までの記号であらわすことになっている。この数が大きくなればなるほど、音は短くなるんだよ。

　例：PLAY“L4CL8F”

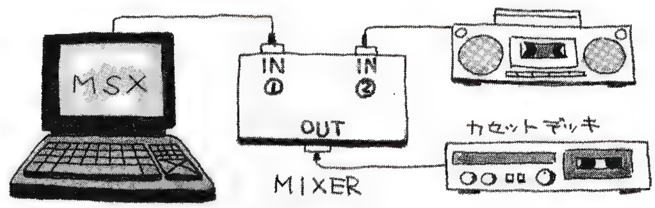


どう、簡単でしょ。ディスプレイを見ながらスコアを入力するなんて、ちょっとしたスタジオエンジニアだよね。彼女にさっそく聞かせてあげようよ。

君だけのオリジナルヴァージョンを創ろう。

君の好きな曲やヒットナンバーに、MSXで創った効果音をミックスダウン。それだけで君のオリジナルヴァージョンができるぞ！

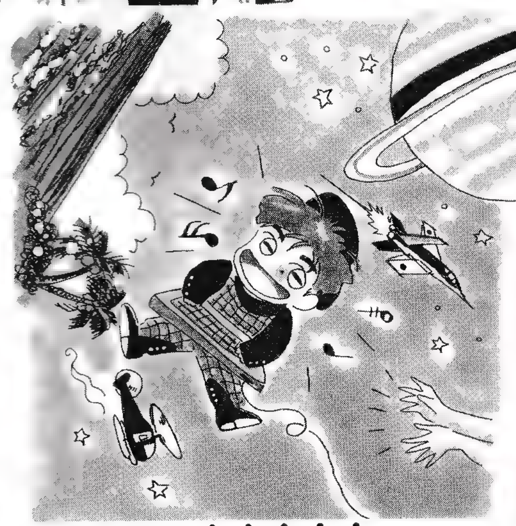
ミックスダウン・レコーディングにトライ！



2つ以上の音源をひとつのテープにまとめあげること、それがミックスダウン。プロスタジオだと、ピアノ、ベース、ストリングスなどを、24チャンネルトラックに別々に録音しておいて、最後にミックスダウンして2チャンネルのステレオに仕上げるんだ。そこで、僕たちもプロ感覚を味わうために、ミックスダウンにトライすることになった。レコーディングに準備するものは、M-ミュージックシステムとテープデッキ2台とミキサー。ここでは、お気に入りのサウンドテープにMSXで創った効果音をミックス。ミキサーが必要になるけど接続は簡単。テレビのオーディオアウトからミキサーのＩＮ①へ、テープデッキのラインアウトからミキサーのＩＮ②へ、そしてミキサーのラインアウトからミックスダウンするテープデッキのラインインへ接続。もし、テレビにオーディオアウトがなければ、ＭＳＸとテレビのあいだにビデオを入れて、ビデオのオーディオアウトからラインをとろう。ミックスダウンしたオリジナル・テープは、まさに自分だけの宇宙だ。



●クワタ　ケイスケの〝いつかどこかで〟の間奏。ピアニカのバックに〝波の音〟をミックスしちゃえば、ロマンチックな夏を感じさせる雰囲気が出るぞ。
●マッチの〝メイド　イン　ジャパン〟のサビの部分。「〜だから MADE IN JAPAN」の直後に〝F-1サウンド〟をミックスするのもいい。迫力アップするし、レース好きなマッチにふさわしい曲に仕上がるはずだ。
●カバー・ガールスの〝SHOW ME〟。〝ハンドクラップ〟でアクセントをつけて、ファンキーサウンドにミックスダウン。ＭＳＸでスクラッチ音を創って、オリジナルDANCE　ＭＩＸにするのもオシャレだ。



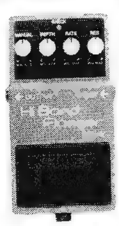


サウンド・エフェクター第2弾！

サウンド・エフェクターはギタリストだけのものじゃない。M-ミュージシャンにだって立派な武器になる。

デジタル・ディメンション

これは音の3D効果を出すマシーンだ。君の創ったオリジナル・テープにこれをつなげば、立体感覚で音楽を楽しめる。



BOSS
デジタル・ディメンション
18,500円

フランジャー

音にうねりを与えてくれるすごいマシーン。テンポの早い曲にかけるとスピード感、倍増まちがいなし。ただし、ボーカルにかけるとわけがわからなくなっちゃうから要注意！。



BOSS
ハイバンド・フランジャー
14,500円

誓いの川柳

いつかは
取材してみたい
細野晴臣殿
(oendan編集部)
ボビー

HOBBY TECHNICAL CORNER CG

Mでグラフィックしませう vol.2

コングラ賞

目指せ！ COM GRAPH SHOW

さて、今月もやってきたMグラコーナーっ！貴方の作品がコングラ賞を飾ってしまう日を夢見つつ、できるまでフォローいたします。

今月の課題 ストーリーを決めてからCGしてみる!!

ストーリー

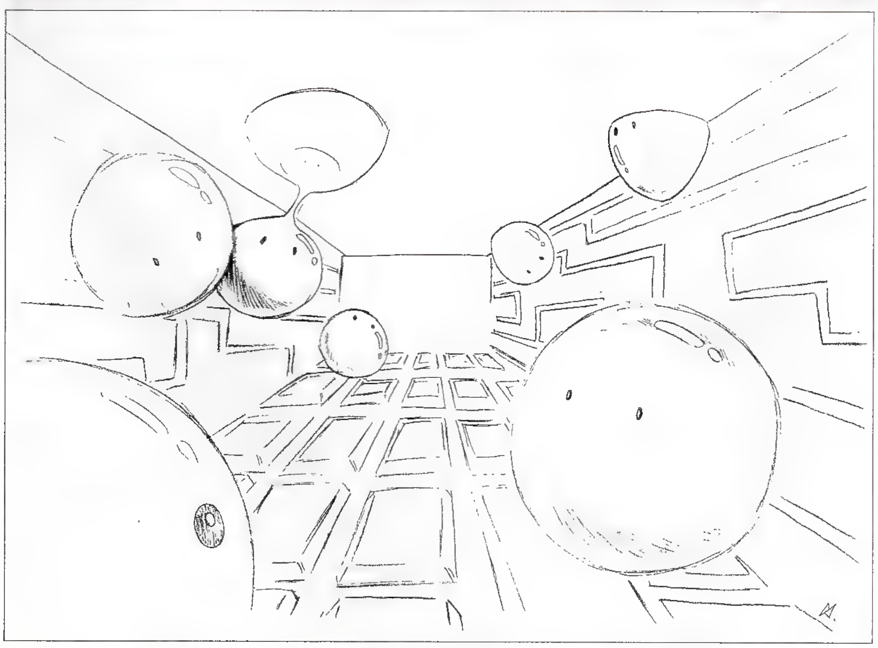
——第三次宇宙大戦争によって、母なる惑星を破壊されてしまったスライム形原生生物「ポラメア」は、第2の故郷を探すべく、広大な銀河を今日も漂い続けていた。

そんなある日のこと、宇宙嵐で難破したスペースクラフトでしばしの休息をとっている時…、遠方はるか彼方から巨大なゴーストが接近してくるのに気がついた！

ヤツは無気味な微笑を浮かべて、スペースクラフトに突進してくる。

「マズい、このままでは殺られる!!」

ポラメアは得意の分裂で自らの分身を次次と造りあげた。ゴーストが到達した時は既に多量のポラメア達が待ちかまえていた。





さて、今月の課題は左の絵である。今回のポイントは2点、ストーリーを考えてからCGしてみるということについてである。

1．グラフィックツールのマクロコマンドを徹底して利用した構図の考え方。
2．遠近法と、遠近感の出し方。それに伴う配色について。

どちらも、言われなくてもわかっているような内容なのだけれど、実際キミがやろうとすると、アレレッと戸惑ってしまうような基礎の基礎。このレクチャーは、次のページからじっくり説明してあるからね。

この絵なんだけど、実は左上のようなストーリーがあるんだなあ。これがあると、CGがうんと引き立つし、一見なんの変哲もないような抽象画や、少々腕が悪くても見る人に絵の意図を伝えることができるからアラ不思議。それに何よりストーリーがあると、真っ黒なCRTに描きたいイメージがボーッと見えてくるから面白い。ついでに空想力の高揚にもいいしね。

でも、Mグラの本道はあくまでCG。ストーリーに凝り過ぎて、グラフィックがおろそかになってはイケマセン!!　さあ、キミも「目指せ！　コングラ賞」だぜっ！

EASY and ENJOYABLE "CG!"



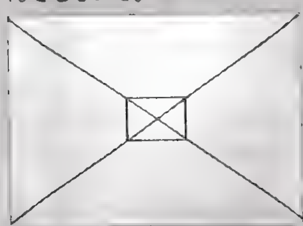
簡単に楽しくが"Mグラ"の鉄則だ！

"簡単に楽しく!!" このスローガンを満たしてくれる道具が、グラフィック・マクロ。主に方形や円・楕円（△□○のことさっ）を描いたりする機能なんだけど、これを使うと最小限の労力で、正確な図形が描けてしまうというすぐれもんだ。左ページの絵をよく見ると、円と直線と長方形だけでできているのがわかるよね。CGって、直線や円だけで描いても、なぜか温かみのある絵になってしまうから不思議だと思いません？　そう考えると、CGは丸と四角の組み合わせ…。ほら、キミにだってできそうな気がするだろう。さあ、やってみようぜ、とその気にさせる編集者。

1 対角線のマジック

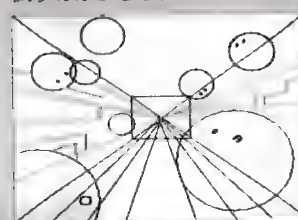
まずCRT上に対角線を引いてみよう。(タイマン張るのとは違うぞっ!!) 画面の上には黒いバッテンが引かれた。次に交点を中心にして、CRTの縦横を縮小した長方形を描く（右図参照)。そして、CRTを何気なく眺めていると…。ほらほら、中心に行けば行くほど遠くに感じるよね（感じない人は感じるまで眺めること)。

これは遠近感を出す最も簡単な方法で、小学校で習うテクだ。ドラクエに出てくる呪文でもなんでもないぞ。



2 円をポコポコ

最近世界でめっきり強くなった円だけど、ここでは大小織り混ぜて（円高ドル安のギャグだっ!!)、色々な円をいっぱい描いてみよう。といっても、中心に近い側は遠いので、同じ大きさの円の場合、遠くの方がより大きく感じるわけだ。そういったバランスも考えて、ポコポコとはずみをつけて描いてみよう。グラフィックツールには、「アンドゥ機能」というものがあって、気に入るまでは何度でも描き直すことができるから、いろいろ試すのがよろし。

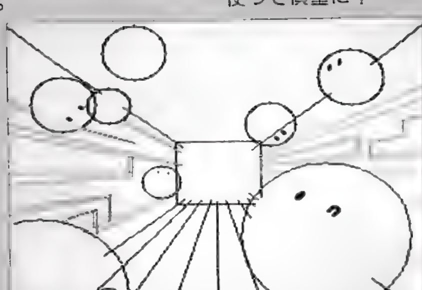


3 消しゴムケシケシ

次は、絵の重なった部分の線を消していく作業だ。当然こちら側から見て近い方か、手前側の方が上になるから、それも考慮して消しませう。でないと、せっかくつけた遠近感が、かえって台無しになってしまうよ。注意注意。

そして、壁の模様なんかもしっくり描いていこう。円を描く前にやってしまうと、消すのが辛くなって、円の数が少なかったり、思い切った構図がとれなかったりするぞ。

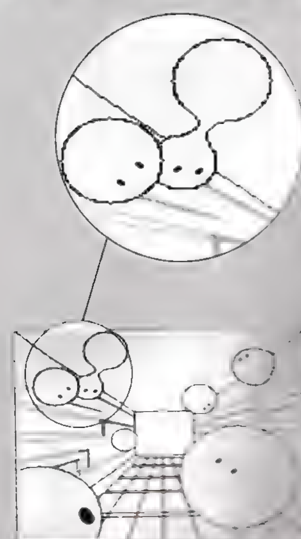
ここでも、「アンドゥ機能」を使って慎重に！



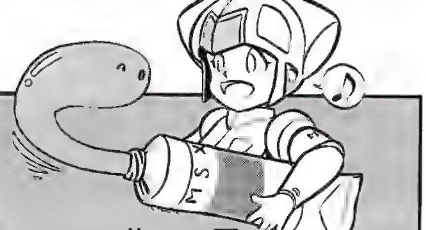
4 ちょっぴりフリーハンド

いくら簡単にと言ったところで、やはりメリハリは欲しいもの。そこで右の拡大図のように、キャラクターが増殖している瞬間を描いてみよう。こういった変則的な動きは、フリーハンドが効果的で、かつツールを使うよりクイック。

ただし、マウスで描くのは、鉛筆やペンで描くのとは違った感覚なので、慣れるまでは、キレイに線が引けないと思っておいたほうがいい。また、前号でも注意したけれど、フリーハンドだと、図形がちゃんと閉塞していないことが多く、ペイントの時に色もれ現象が発覚する。



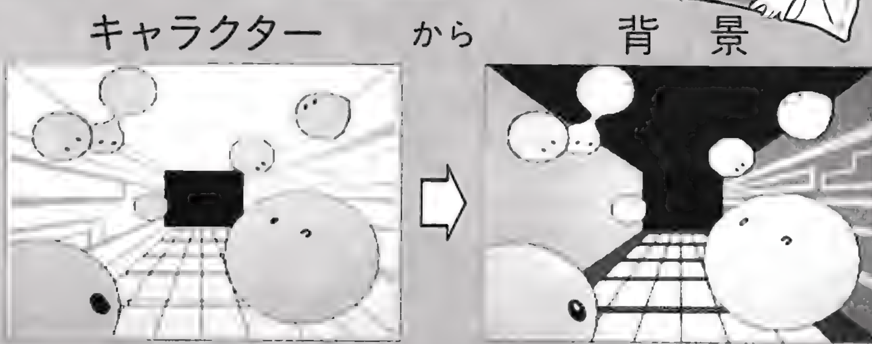
次のページ



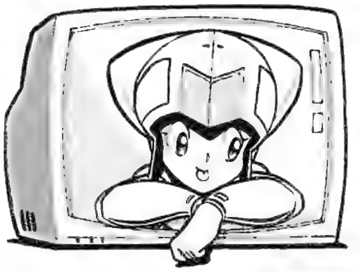
5 さあ、色塗ったりべったり

線画が描けたら、いよいよペイントに突入。CGの場合は、あらかじめパレットに色を作ってはストックしておけるので、どこから塗っていっても問題ない。が、大きなものや中心となるキャラクターからペイントしていった方が、全体のバランスを考えながらペイントしていく上でよいだろう。この作品では、最初にキャラクター、次に壁の模様、最後に床、天井の順に塗っているのだ。

床のタイルを見て欲しい。向こう側とこちら側では、色の濃さが違っているのだ。色によって遠近感を出しているんだけれど、これだと見ている面の後ろ側に

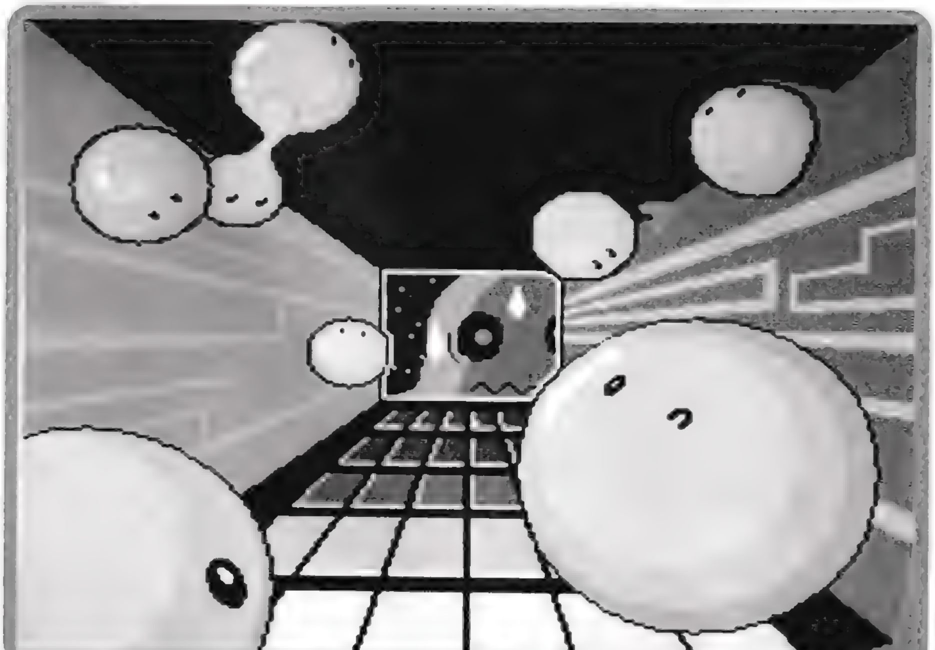


光源かあるということも、わかると思う。色の濃淡と遠近感については、次のページで詳しく説明してあるので、そちらを参照すべし。しつこいようだが、フリーハンドで描いた部分は線か切れていないかどうかよーくチェックしておきましょう。



そして完成！ 天晴!!

長い道のりを乗り越えた者にこそコングラ賞は微笑む…



さて、いよいよ最後の仕上げに取りかかろう。何度も何度も全体を見直して、色は適当かどうかチェックする。特に黄色なんかは、バックが白い時は以外と薄く感じるのに、バックが黒っぽかったりすると、とてもあでやかな色彩となるのだ。このような色の関係を「補色」といい、お互いに相手の色を引きつけて目立ってしまうので気をつけよう。最近のグラフィックツールは、パレットの色を変えると塗った色が、そっくり変わってしまうというすぐれものが登場している。便利な機能がついたもんだ。どんどん活用するべし。

次は、キャラクターに濃淡や影をつけてみよう。これによって、今まで黄色い円だったキャラクターが、球状に見えてくるから面白い。これについても、光の方向を考えている(手前側から光が当たっている)わけだけど、もう少し芸を細かくするなら、近くのキャラクターは明る目に、遠くのキャラクターは暗目にペイントすれば、もう完璧の母。

壁の色なんだけれど、MSXでは色の濃淡をスライドさせる（これをグラデーション効果という）ことは、とても不得意なので、全体的に暗目の色を使って、色による遠近感を消してしまったほうがいい。壁の模様を明るい色にして、インパクトを強くすると効果的だ。

そして最後に、キャラクターを狙っている食いしん坊(?)モンスターを描くのだ。この絵を活かすも殺すもモンスターやキャラクターの表情にかかっているといっても過言ではない。表情については次ページでレクチャーしてあるから、ぜひ目を通しておこう。

ザ・チェック 今月のMグラ注意点



ザ・チェ〜〜ックっっ!! 今月のCGをより掘り下げて、料理でいえば隠し味、ここに注意すればより美味しくなる、という親切すぎるくらいの編集者真心、親心ページの始まり始まり〜〜っ!!

今回のMグラチェックは次の2点どす。

1. 遠近感の出し方。
2. 表情のつけ方。

1の遠近感を出す方法には、構図感覚によるモノと、色彩感覚によるモノの2つの方法があり、2の表情のつけ方とは、山椒やワサビみたいなモノで、あるとCGがとても引き立つという究極の隠し味的技法。

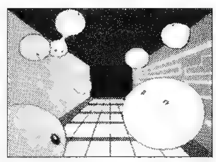
以上の2点をチェック→マスターしたあかつきには、コングラ賞はキミの足元に3歩も4歩も近づいているに違いない。だからとっても重要なページって訳さっ!!

コングラ賞だけじゃない。学生さんなら美術の点も上がるかもしれんぜよ。以下でレクチャーしとることは美術の基本なわけだから、ほら、学校の成績も少しは上げてたまには親を安心させなされ──っ!!

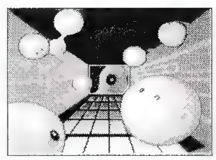
一、遠近感は色の変化で、より強まる!

3次元空間を表現するには、「光と影」なくして語れない。明と暗。2つのコントラストが遠近感を生み出し、奥行きが表現されるのだ。もし、光源が自分と同位置にあった場合、一番明るいところは光源の約1m先だ。それより手前は、かえって暗いのだ。そして、ピークを過ぎると段々と暗くなってんだ。ちなみに、明るさは距離の2乗に反比例するぞ。

仕様前



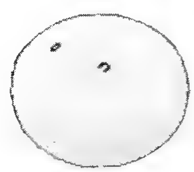
仕様後



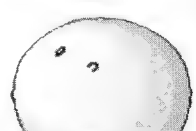
一、ただの円を球にする!

右の図を見比べてもらってもわかるように、ほんの少しの濃淡をつけるだけで、ただの円が球に見えてしまうのだ。これにはチャンと「種もシカケもある」わけで、この濃淡が実は奥行きを表現しているんだ。さらに、この物体の「影」も描いてしまえば、誰が見ても円が球に見えてしまう。

仕様前



仕様後

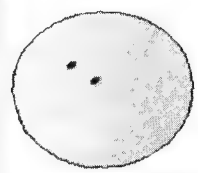


一、目は口ほどにものを言う!

右目をちょっと変更しただけなのに、楽しい表情に変わっている。また、瞳に光を入れれば、表情が活き活きとする。正に〝目は口ほどにものを言う〞。

「心理編」

平常心

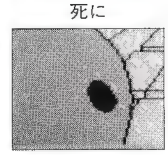


喜怒哀楽の㊂



「表情編」

死に



活き



Mグラ今後の抱負

Mグラ第2発めはどうだったかな⁉ 今回は「ストーリーを決めてからCGしてみる!」ということだったけど、そんなに難しいことじゃないだろ⁉ キミ達だってゲームなんかプレイしている時に、ふと「こんなゲームあったらいいのになぁ」って思うことあるでしょ。それがストーリーの始まりだ。あとは、その想像をめいっぱいふくらませて紙に表現してごらん。表現したものにうまいもヘタもない。キミ達の頭の中から出てきたものは、きっとどれも素晴らしいハズ。そしてボクらの大好きなMSXで〝想像〞をカタチにしていく。ね、楽しいことでしょ!! 楽しみは自ら創り出すものだよ。編集部ではそんなキミ達をドシドシoenしていくからな!! 力作待ってるぞっ!!

誓いの川柳

描いてるときに
地震が来れば
グラグラフィック
(字あまり)
コージ
幸

▶東海大地震がそろそろ来るんじゃないかと恐怖している編集者が、このコーナーを堕落させる川柳を書いてしまった。

読者のページ

CHEER CLUB チア・クラブ

読者が作る青春投稿ページだ！

ハガキに書いてくれた文字・イラスト、送ってくれた写真・イラスト・モノ、etc. 面白いと思ったらスグ掲載してしまう読者が頼りの情報ページ。企画までもが、キミたちの投稿で決定してしまうというスゴさは他の雑誌じゃ味わえない満足感でいっぱいになるハズ。またまた、編集部が力をこめてお勧めする、ユニーク製品や街ネタもしっかり読んで笑ってほしい。「チア・クラブ」と名前を変えて3カ月、増々充実しているゾ。

読者えこひいきページのチア・クラブには、あっと驚く"シカケ"が隠されている。タネを明かすと、読者からのお便りをすべて1～20点のポイント制で評価しているのだ。ポイントの基準は、編集者の独断と偏見。えこひいきされた果報者は、チア・クラブの特派員として、テレホンカードやオリジナル名刺がもらえるという栄誉に輝く!! その他、あっと驚く高レベルの投稿には、別企画を用意して待ってるぜっ。

ガンバレ応援団

oendanだから応援する人を応援しちゃいます。今月は、後楽園ホールで見っけたよ。なんと女子プロレスを応援しているタクマシイ女の子だ。

後楽園ホール編 プロレス・ファンのコ、うむ、元気そうでアル

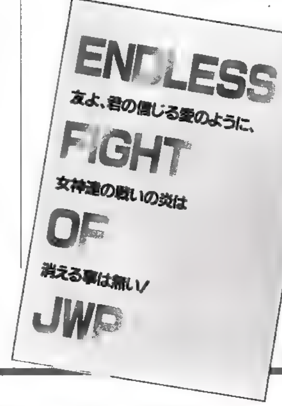
▼理香チャンと恵理子チャンは学生、幸子チャンは社会人なんだって。



すっかりお馴染みとなったチア・クラブの新人・マルコーくんはなんとリタイヤしてしまった。次なる新人は、平山チャン。初仕事となった今回は、後楽園ホールに行って女子プロのファンの女のコたちにインタビューしてくることになった。平山チャンは、4月23日(土)、東京ドームへ向かう人人にブツかりながら、ジャパン女子プロレスリングの試合開場へ突進したのでアル。男のコばっかりが続々集まり、少々あせっていたところへ登場してくれたのが、元気印の3人組。上の写真だ。向かって右の菅谷理香チャンは「欠かさず応援に来るよね、ジャパン女子プロレスの試合は」と隣りの2人を見る。まん中の土屋恵理子チャンは「ウン、オスカル智さんのファン」とうなずく。左の佐々木幸子チャンは？「なんたってハレー斉藤さんが最高」。3人とも板橋・練馬方面からの応援だった。続いては、21才のキュートな2人。Gジャン(右)の佐藤公枝チャンと湯澤一枝チャン。声をそろえて「以前スポーツクラブで一緒になって親切にしてもらったの。スマイリー真美さんとオスカル智さんのファン」とのこと。サン・キュー。



▲公枝チャンは品川区在住、一枝チャンは三鷹から来た。

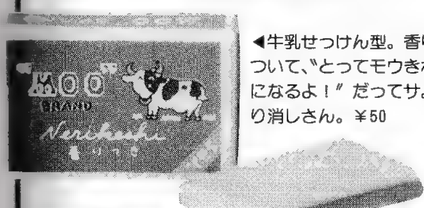


◀これが、ジャパン女子プロレスのパンフレットだ！

当選者発表 ックウォー」ステッカー〈静岡県〉野口賢司〈新潟市〉山田修久〈兵庫県〉木下秀子〈愛知県〉穴戸崇之〈城陽市〉芦田剛〈岩手県〉山下一浩〈佐賀県〉津留和弘〈茨城県〉荒蒔哲央〈大阪府〉筒井英樹〈東京都〉森田健夫 ⑨KGD特製5インチディスクケ

面白ステーショナリー 授業中の退屈しのぎに消しゴム・コレクション

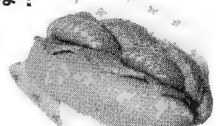
消えればいいってもんじゃない。ちゃめっけがなけりゃ、ふで箱には入れてあげないもんね。ひまつぶし・ギアしてるかな？



◀牛乳せっけん型。香りもついて、〝とってモウきれいになるよ！〟だってサ。練り消しさん。¥50

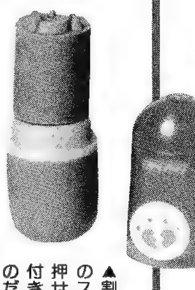


◀ミッキー・グッズ集めているキミなら、ぜったい欲しくなるカワイさ！　¥100



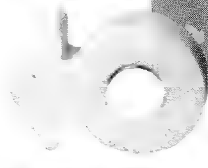
◀4時間めの授業に欠かせないハンバーガー、ホットドッグ消しゴム。なかなかおいしそう。思わずゴクン。¥100





▲割れたハートマークのスタンプがペタッと押せる。プラスα機能付き(?)の消しゴムなのだ。¥50

▲◀マグネット付きだから缶のペンケースにペタッ。男マークと女マークがあるマグネット・ラブ消しゴム。¥50





◀いわゆるゴジラの手。でもこれを本物のゴジラの手だと証明できるものは何もありません。キミの指くらいの大きさ。¥50



◀今をときめくタモリ、さんまに変身。ファンでなくても持っているだけでウケそう。¥50



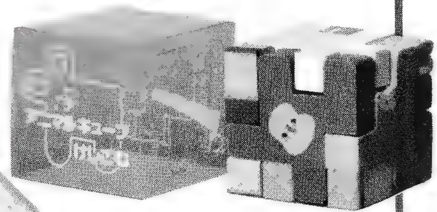
◀歯が発達した肉食獣のティラノザウルス・レックスでアル。ゴジラではないんだよ～ん。¥50



▲ブッソーな消しゴムが登場したものだ。ピストルにまでなっちゃって。でも本来の役割を忘れたわけではありません。¥100



▶プリンの練り消し。懐かしの10円ガム風パッケージだね。チャメッケたっぷりで合格。¥50



▲これこそホンマもんのヒマツブシ型。キューブ・パズル型だよ。ま、1回やるとあきちゃうけど。¥300

READER'S ART 今月の読者ハガキ

机の上に山のように積まれたハガキの中から、今月はこの4枚をセレクトしたゾ。それぞれ、2点ずつの得点を進呈する。お上手。お上手。

▶兵庫県・白黒ページにのせてクン



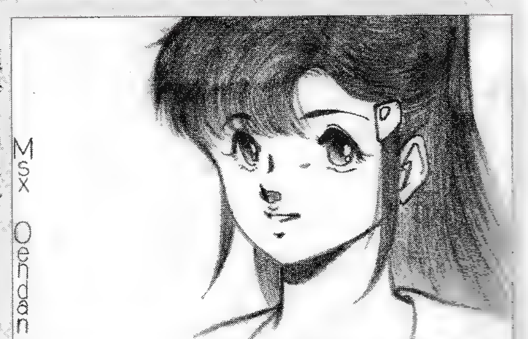
▶堺市・時永美紀クン



▶堺市・AQUARIUSクン



▶山形県・FBIクン



当選者発表 ース〈長崎県〉佐田暁〈横浜市〉藤田敏也〈埼玉県〉落合邦彦〈青森県〉中村宏信〈群馬県〉石川和弘〈東京都〉小池誠〈神奈川県〉犬塚洋一〈千葉県〉吉川真也〈山梨県〉平井健治〈兵庫県〉中川大士　⑩「**ドラゴンクエストⅡ」ソフト**〈岡山県〉佃友弘



アニメワールド

TVアニメーション 魔神英雄伝 ワタル にチャンネル・チェック!

主題曲を歌っているのは、高校2年の双生児。シングルが今、好調に売れまくってるというウワサ。

最近、日テレ系で放映されているTVアニメ「魔神英雄伝ワタル」が、今、ブームになりつつある。毎週金曜日、夕方5時から30分間の番組だから、流行にトンガってるキミならもう、きっとチャンネル・チェックしてるはず!

ストーリーは、ワタルという男のコが、創界山と呼ばれる異次元の世界へ旅立つというもの。そこは、第1～7界層に分かれてるうえ、強力な魔界の軍団によって支配されているのダ!!

…と、ここまで聞けば、ゲーム好きのキミならもうわかるよね。そう、ワタルは敵のボスを次々と倒し、アイテムを手に入れなければならないのだッ!! 目指すは夢の源の7つの虹を取り戻すこと。主題曲を歌っているのは、高校2年生のアチアチというグループでこちらも軽快でポップなノリのサウンド。



◀5月21日にはビクター音楽産業から主題曲が発売されたゾ。

このシングルの発売を記念して、「魔神英雄伝ワタル」のテレフォンカードを10名にプレゼントだ～い!

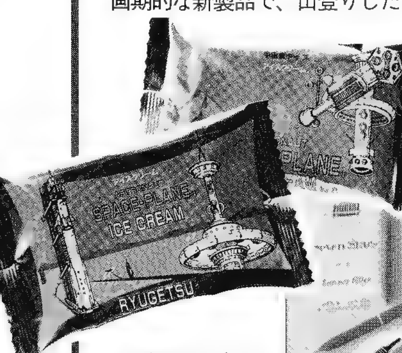
→詳しくはP.94

流行らいでかっ!

文具付きバギーは動くステーショナリー

今月の流行らいでかっ! 第1弾は、NASAでも食べられているという宇宙食タイプのアイスクリーム「スペース・プレーン」。なんとアイスを丸ごとフリーズドライしちゃったという画期的な新製品で、山登りしたときには、山頂の雪と混ぜて還元してからいっただきま～す! というワザも使えます。

で、2つ目は、10種の文具をセットしたバギータイプの「ステーショナリー・カー」。リモコンを使えば、文房具がビューンと走ってくるというスグレモノです。(発売元・フルハウス☎03・624・5800)





▲宇宙食タイプのアイスは1個200円。発売元・柳月製菓 ☎0155・25・0396

▶1台1,980円ナリ。赤と黒の2色あり。

元気になりたい

鯨だって、ついていたうちが、華だったのにねェ…

さ～て、コレは一体何ざんしょ?「鯨の華・ひげ鯨畝丸味付」とある、ちょっと声に出しては読みづらい商品名がついたカンヅメであります。そ、平たく言っちゃうと、「クジラのキン××」。コ、コラコラ、声に出して読んじゃイケマセンってば、特に女のコは。5月号に引き続き、またまた北海道のキミョーなカンヅメ・シリーズ、チア・クラブ編集部にいるマーくんというヤツが北海道出身のため、田舎に帰るたびに面白がって、この手のイカモノを買ってきてしまうんでした。ホントに困ったもんだ。で、コレをどーするかといえば、ヒマなときに編集部一同で、地獄のネバーエンディングゲームと呼ばれている"タンバ"をやって、ペケになったひとが一気食いをするという何とも大胆な展開で遊んどりますけどね。アザラシ、えぞ鹿、熊肉はすでに試食ズミで、食べた人のコメントとしては「ややクセと臭みがあるけど、まー、けっこうイケるよ」とのことでしたが、コーガンの方はまだ誰も手を出せないでいます。

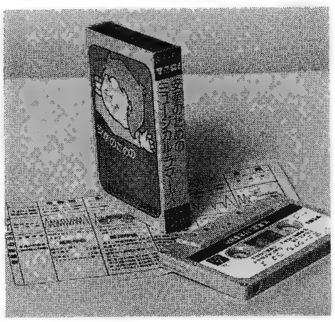


◀発売元は㈱極洋とあります。他商品も非常に興味アリ!

当選者発表 〈香川県〉八木秀樹〈山形県〉白畑隆之 ⑪**「沙羅曼蛇」ソフト**〈福島県〉近藤秀樹〈名古屋市〉長谷川寛 ⑫**「エルスリード」ソフト**〈福島県〉尾形正貴〈山形県〉岩崎剛〈大阪府〉八木浩明 ⑬**NCS特製レポート用紙とグラフ用紙**〈広島県〉佐藤幹三

MUSIC 元気な赤ちゃんを生む(作る?)ために 今からマスターしておきたいラマーズ法

「ラマーズ法」って知ってますか？　要するに呼吸法を取り入れた出産方法のことなんだけど、これが今、アメリカでブーム絶頂期。なんと出産する女性のうち90%が、このラマーズ法で生んでるそーなんです。日本でも40%に達したというから、これはけっこーな数字でしょ？
　で、その多くのケースが男性、つまり夫もいっしょに呼吸して、妻と共に出産のヨロコビを分かち合うそーなのだけど、中にはブキミなことに陣痛起こしちゃう男性もいるらしい。
　ま、oendan読者のほとんどが、あと10年ぐらいは先のおハナシだと思いますけどね。一応、こういうことをそろそろ体験しそうなチア・クラブのある女性編集者が試してみたところ（フツー、そういうことを試すか？）、頭が落ち着いてボーッとした感じになったそーです。ストレス発散にいいかもね。ちなみにこのテープ、あの元、ワイルドワンズの鳥塚しげきの作曲。…と言っても、みんな知らないだろーなぁ…。



◀安産のためのミュージカル・ラマーズ。1500円。

TVチェック フジTV系「ショットガン」の関西弁ニュース・キャスターに注目

ＴＶのニュース番組というのは通常の場合、左スミの方にニュース・キャスターがいて、右の方では事故現場とかのＶＴＲを流してるもんだけど、フジＴＶの「ショットガン」、これはちょっとビビリまっせ。
　どーんと画面いっぱいにニュース・キャスターの顔が写し出されて、しゃべる。26インチあたりの画面のでかいテレビでコレやられるとかなりひきつりまっせ。何たって、女性アナの顔の毛穴まで見えちゃうぐらいのアップなんだもん。
　中でも思いきりえこひいきしてみたいのは、右の写真の女性キャスター・中安みゆきちゃん。この人は、アナウンサーのクセして、なぜか思いきり大阪なまりでありまして、ボケーッとテレビを見ているときに突然この人の顔が画面いっぱい大写しの顔から、関西弁イントネーションでニュースを語られると、何だか気が抜けてしまいます。どーせなら、思いっきりの関西弁で語ってくれると観ている方としてもかえって気合いが入ると思うんですけどね～。



▲この画面いっぱいに拡がったニュース・キャスターの顔の大きさに注目。

ヘルシーFOODS 自然の味は、やっぱりおいしい！ふるさと体験的健康フーズ2種

高原を飲み、盆菜しいたけを愛でる。ウン、極めて新鮮な生じゃ！

「爽やかな高原のエッセンスを美しくフレッシュにしました」というコピーで売り出されている清涼飲料水「妙高ヘルシー」。一体“高原のエキス”とは何ぞや？　というわけで、メーカーの人に教えてもらいました。原材料に、キャベツやレタス、甘茶づる、熊笹、オオバコの葉、タンポポの葉、梅、ニンニク、ハチミツ、etc。要するに高原に生えてるもの、ほとんどすべてを入れちゃったジュースなわけなんですね。グイッ！　とやってスッキリいきいき、というコピーもついて、ホント、健康になれそうな気がします。（発売元・(株)妙高ヘルシーＭＴ　☎0255・73・7189）
　さて、もうひとつは、(株)四国物産から発売された「しいたけ君」。こちらは、観賞用のしいたけで、すでに植菌ズミのしいたけの原木のセットで、自宅で盆栽感覚で、しいたけを育てることができるんですね。
　待つこと約１週間ぐらいで自家栽培しいたけが毎日食べられる上、全部食べちゃった後は、原木を１ヵ月以上休ませると、またまた生えてくるという便利もの。盆栽しいたけをこよなく愛でるというのもなかなかシブイ趣味だと思います。キョーミのあるヒトは問い合わせてみては？　☎0883・62・5015



▲１本120mℓ入りで100円。ヘルシーライフを目ざす人の清涼飲料水だっつ。



▶１セットの価格は3800円。全国各地に送料コミで4000円で発送してます。

当選者発表　⑭「プレデター」ソフト〈広島県〉関未恒夫〈三重県〉山口正樹〈愛知県〉岸下正信　⑮「ドラゴンバスター」ソフト〈岩手県〉相蘇賢一〈大阪府〉福田盛裕　⑯「ヤシャ」ステッカー〈長野県〉堀内和幸〈大阪府〉安藤貴光〈兵庫県〉浅井秀和　⑰アスキー

ミスマッチFOODS

組み合わせがたまらない!? 味覚のアドベンチャー・フーズ

ただただ辛一いだけ！　でウマくもなんともないお菓子なんかのブームもやっと落ちついた今日この頃。やっぱりワシらは日本人。和風味が恋しいヨー、と思っていたらトンデモナイものを発見！　絶対ウケる3種の菓子を紹介しよう。

まず第1弾。写真を見ても何じゃコレ!?　の世界の固まりの実態は、アイスキャンディ。これからの季節に欠かせないアイテムだが、サツマイモにそっくりの最中の皮の中にサツマイモ風味のシャーベットを詰めたもの。サツマイモ味だぞー!!

そして次は、おむすび味のキャンディ。アメだ、アメ。ウメボシ味なんてのはあったけど、これはウメ・ゴマ・ノリの三種のミックス味だと。ヒェ～。ま、女の子は喜ぶかもね。

最後は、お馴染み〝江戸むらさき〟シリーズ。新しく出たコレはプチボトルの3種類。梅干のり、帆立貝柱のり、するめのり、となかなか正統派って感じもするね。でも、味を想像してみると、すっぱいのり、細かく削ったするめが入ってるのり、貝柱味ののり、だゾ。究極のグルメのり、だそうだがグルメの考えてることはわからん。と言いながら1度食べてみたくなってきただろう。ほ～ら。これはママに頼んで買ってもらえそうだ。朝食の食卓に揃えよう。





▲おさつアイス、大100円、小50円。発売元・田上物産　☎09933・4・0487
▶おむすびしま専科、150円。発売元カバヤ食品㈱　☎0862・23・7131



◀するめのり・180円。梅干のり、貝柱のり・240円。発売元・桃屋　☎03・668・5771

FASHION

父の日にプレゼントしたいアイデア・ネクタイ

〝お父さんありがとう〟なんてまともなもの贈るのは、やっぱりテレてしまう。実用的なんだけどちょっと変、みたいなちゃめっけがあるものにしたいよね。そんな気持ちにピッタリ合うモノをみつけたゾ。

お父さんといえば、ネクタイ。そのネクタイの裏にポケットがついているのが、この「ポケッタイ」。ネーミングも工夫がなくてなかなかおかしい。ネクタイの太い方の先端を裏返すと、スナップでポケットが止められているのだ。定期券やカードなどが入るサイズなので、使おうと思えばちゃんと使える。ポリエステルのものが2,500円、～3,000円。シルクだと4,000円～4,500円。柄もいろいろあるよ。



▲ポケッタイ
発売元・テイク
☎06・358・4569

レジャーが好きじゃ

夏休みは行川アイランドで、ポリネシアンダンスを見よう！

ポリネシアンダンスといえば、あの腰ミノがブンブン揺れる情熱的で華麗な踊り。打楽器の音といい、勇壮なかけ声といい、ウ～ム南の血が騒ぐ！　というなんともいえない世界だね。これを見ながら、ニュージーランドのラムと牛肉をガツガツ食べるという、ダイナミックな企画があの行川アイランドで催されるのだ。なんともまあ、大自然に帰るというか原住民に戻れる素晴らしい1日となりそうなイベント。この〝南太平洋フェア〟へ、なんと、5組10名様をご招待してしまうゾ。この本ならではのビッグなプレゼントだ。ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号を明記し、東京都渋谷郵便局私書箱139号、南太平洋フェア係へ。〆切りは7月8日。

Presents!



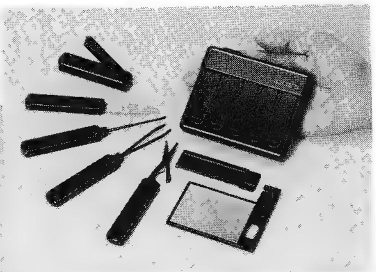
当選者発表　**パソコン神社Goods**〈石川県〉吉田英生〈愛知県〉黒川竜二〈長野県〉大日方勉〈三重県〉中山崇〈町田市〉渡辺聡　…以上が3月号の当選者のみなさんです。おめでとうございました。

ピッカピカに ボディ ケア

男はやっぱ身だしなみを整えなきゃ！

　脂性が嫌われて、アッサリしょう油顔が人気の今日。もう、キタない、クサイにおよんではギャルじゃなくても遊んでくれなくなってしまった。でも夏になるとドーモ足が、というキミ。この銅イオンで抗菌・防臭効果があるという〝ダッシュ21st〟をはきなさい。さらに血行を促し、疲労をやわらげる効果も。ちょっとオジサンくさいかナー。もう１つは、身だしなみ用品をコンパクトにセットした７つ道具・ワンズ。鏡、くし、つめ切り、毛抜き、耳かきから、鼻毛用はさみ（！）まであるゾ。





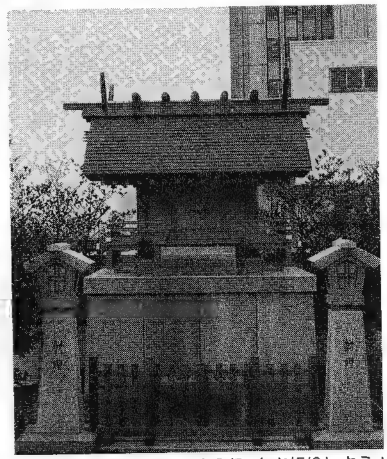
▲ワンズ、3,800円。発売元・田島製作所　☎03・969・6601
◀ダッシュ21st、1,800円。発売元・ガクヤ　☎0485・24・6551

ご利益

航空神社で空の安全を祈願しよう

　ビルの屋上には、けっこういろんなもんがまつってあるらしい。たとえば、自社ビルであれば、会社の発展を祈願する神社があったりするもんです。でも、だいたいその手のところは、社員じゃない部外者はほとんどの場合立ち入り禁止になってることが多くて残念なのだけど(でも、考えてみれば、無関係の人が会社の繁栄を祈願したってしょーがないもんね)、この〝航空神社〟は別。一般参拝ＯＫで、空の安全をお祈りすることができちゃうのデス。

　ここんところ、飛行機の屋根がブッ飛んじゃったり、エンジン止まっちゃったりという事故も続いてることだし、これから飛行機に乗る人はぜひともお詣りしとくべし。



▲「飛行機が落ちませんように」とお祈りしよう！

ながら GOODS

プラスα（アルファ）感覚がウレシイ ドッキング・グッズ３種

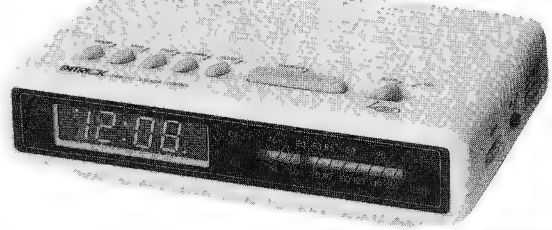
　やっぱ忙しいジャン。１度に２つぐらいのことやんないと時間ないわけ。っていうのは、いいわけだけど、いろいろ便利なもんが出てるんだよね。こりゃ利用しない手はないと思うゼ。

　まずは自転車に乗りながら、ステレオを楽しめるというスグレもの「TUNE-Tote２」。自転車のハンドルにセットできるアンプ内蔵ステレオスピーカーなのだ。もちろん防水型なので雨の日も大丈夫。5,980円。

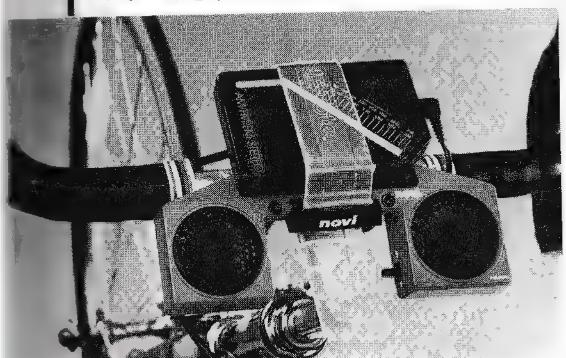
　次に紹介するのは、ラジオと目覚し時計のドッキングもの。この「アラームクロックラジオ」はＦＭ／ＡＭ２バンドのラジオ付き。あらかじめ放送局を選局し、モードを〝AUTO〟にするだけでラジオ音の目覚しが可能。他、スターズボタンを押すと目覚し音が約１時間、何度も繰り返されたり、自動ラジオ停止装置なども付いている。

　もう１つは、入浴中にラジオが聴ける「シャワー・メイト」。ＦＭ／ＡＭ放送の他、テレビ音声も入るのがうれしい限り。気になる野球中継や、見のがせないドラマも音声でチェックできるってわけだ。デジタル時計も付いているから、のぼせる心配も無し！

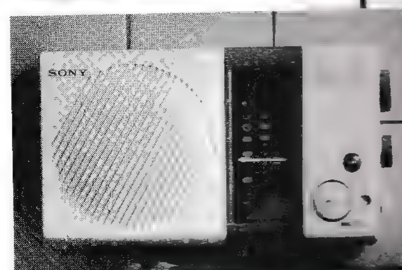




◀アラームクロックラジオ6,000円。発売元・㈱ホッタタイム　☎03・835・1231



▲発売元・エラントオーバーシーズ（株）　☎03・573・3681



▲シャワー・メイト、１
ソニー　☎03・448・2

当選者発表

浪漫しあたぁ④当選者発表なのだぁ～いっ!!　**①ナムコステッカー**〈東京都〉鈴木雅恵〈大分県〉久寿米木孝行〈兵庫県
吉〈高知県〉廣瀬健太郎〈鹿児島県〉宮原将章〈埼玉県〉伊藤晃弘〈香川県〉大里淳〈岩手県〉時館有生子〈東大阪

ビデオ・ワールド
VIDEO WORLD
2チャンネル有効利用術
ユニークひまつぶしビデオ特選集

キミたちはどーせ、元気に外で遊ぶようなタイプではないハズ。いわゆるカウチポテト族になるべく、日々スクスク育っていることであろう。そんな青春を送る少年たちに、ちょっとマニアックなビデオの楽しみ方を紹介しちゃおうというのがこのコーナー。週に3本映画観てるゼェーッ!!　なんて程度でイバっているヤツは、失格だ。数だけじゃダメ。質と観

石ノ森章太郎原作 マンガ日本経済入門Vol. 8

●徳間ジャパン
90分・9,800円
☎03・508・4911





Vol. 8 は〝日本経済キーワード～情報化社会を泳ぎ切る〟まで。テレビ東京系で放映され、話題を呼んだ作品がビデオ・シリーズで登場したもの。〝経済〟などという、ワケわかんないむずかしい話を実にわかりやすく説明してくれる入門ビデオ。できれば、Vol. 1から観てほしい。テストの前に観れば、効果アリ。もちろん、フツーのアニメーションとしてもとっても面白いよ。「ビデオばっかり観て！」と怒るママの苦情にもたちむかえる。

結城モイラ 愛の白魔術　Part 1

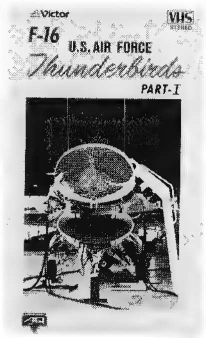
●クラウンレコード株式会社
22分・5,800円
☎03・582・4743



キミの愛が実を結び、幸運を呼ぶ白魔術ビデオ！　的中率98%の定評ある結城モイラ先生が白魔術を教えてくれるのだ。パート1では、片想いのおまじないや、男の子にもてるおまじないが。パート3まである。

F－16 U.S AIR FORCE Thunderbirds PART 1

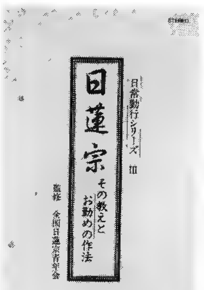
●ビクター音楽産業
28分・8,800円
☎03・405・5151



アメリカ空軍が誇るアクロバティックフライト・チーム〝サンダーバーズ〟の演技が収録されたもの。ジェット・サウンドとみごとなデモンストレーションに誰もがひきこまれてしまう1本と言える。

日常勤行シリーズIII 日蓮宗

●東芝EMI
60分・6,000円
☎03・587・9030



身内の不幸や仏事についての、作方やおつとめ、あるいは教えなどを説いたお経ハウツーの決定版。わかりやすくシンプルに、そして実際のビジュアルを見せながらの解説なので、いざというときも安心。

art japanesque UKIYOE さがしてた女

●ポニーキャニオン
74分・1万5000円
☎03・221・3151

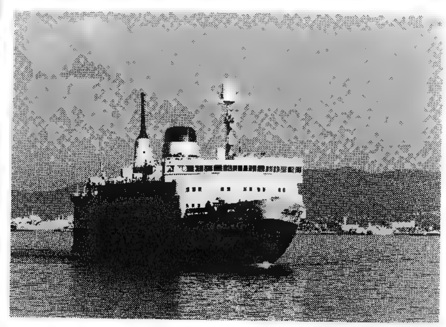


日本が誇る浮世絵の中で、女性を描いた作品（作家45名、作品約700点）ばかりを集めて作ったビデオ。なまめかしいビジュアルが続くバックには、シンセサイザー奏者・菊地雅章の演奏が流れる。

さらば海峡の友よ ～青函連絡船80年の風雪～

●ビクター音楽産業
60分・1万2,800円
☎03・405・5151





3月で80年間という長い就航の幕を閉じた「青函連絡船」のメモリアル・ビデオ。〝イルカ・かもめ・灯台〟連絡船の四季、最後の連絡船8隻の勇姿・完全空撮、船内の装備・構造・乗組員のすべて、航路・航法・補助汽船・ダイヤなど全紹介、石炭船、進水式など歴史と思い出、などなどといったプログラムがぎっしり。6月24日には、（思い出の青函連絡船）も発売される予定(4,800円)。2本そろえたら、連絡船マニアになれる！

▶金曜チェック1の1場面。他の番組でもマネッコしてるよね。





▲ザ・ショックスⅣより。こんな事故の瞬間が続々と現れる。キャーッ。

方がものを言う。ここに紹介したビデオは、いっぷう変わった稀少テープ。こんなのどこが面白いんだよっ!! などと言うようではキミはヤバイ。オーまじめな作品の中に存在する、エッチ度やチャメッケ度、オシャレ度、元気度を面白がらなくては真のカウチ・ポテト族になれないよ。じゃ、キミのケントーを祈るゼ。

金曜チェック1 入門編

●ビクター音楽産業
42分・7,800円
☎03・405・5151





テレビ朝日系で放映中のニュース・ステーション。中でも人気コーナーであった金曜チェックだけを収録したもの。Ⅰでは、田舎度・わがまま度・ようかい度・見栄ッパリ度・残酷度・役者度・お人好し度・おしあわせ度の全8項目のチェックができるよ。このクサイ芝居がクセになってるキミ、人格チェックする必要ありだね。続編もどんどん発売され、4月まででパート5まで揃っている。

art japanesque UKIYOE BLUE and RED

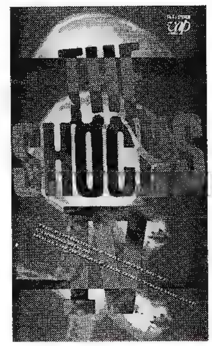
●ポニーキャニオン
77分・1万5,000円
☎03・221・3151



日本の芸術を語る時に、欠くことのできない浮世絵を世界で初めて映像化したⅠ作。秀作の数は、約750点。作家約50名。バックに流れるのは、ジャズ・クラシックに独特の世界を持つ加古隆のピアノである。

ザ・ショックスⅣ 禁断の最終楽章

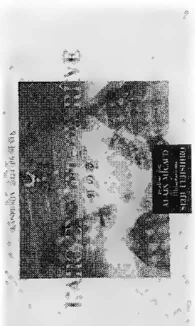
●バップ
80分・1万4,800円
☎03・234・5710



「ザ・ショックス」シリーズ第4弾。過去2年間のニュースの中で最もショッキングなドキュメントを収録。プラスNG集が入っているという豪華版なのだ。強盗・殺人犯の射殺シーンなど目が離せないシーンの連続。

L'ARC EN CIEL DU RÊVE 虹の夢

●ポニーキャニオン
13分・3,800円
☎03・221・3151



影絵の第一人者・藤城清治の作品を映像化したもの。小人と小さな女の子が、星や楽しいサーカスへ自由気ままな散歩に出て、遊びまわる。動く絵本、BGVとしても楽しめるね。まさに夢の世界。

ビデオ・マガジン ムー

●東宝
45分・9,800円
☎03・591・5044

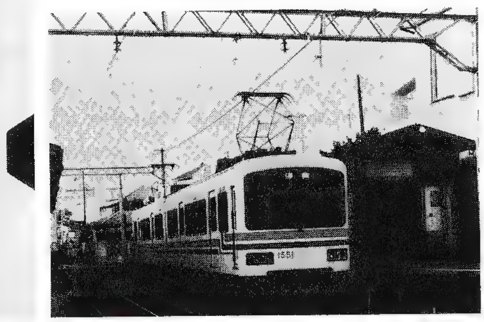


超能力や心霊現象は、いままたレトロなブームとなっている。キミの知らない世界は、やっぱり体験しなきゃいけない。この作品では〝白魔術の秘法公開!!〟を特集している。キミの願いを叶えてくれるハズだ。

運転席展望ビデオ 江ノ電

●アポロン音楽工業
38分・4,800円
☎03・353・0191





湘南の潮風をのせてトコトコ走る〝江ノ電〟は、鉄道マニアにも根強い支持を持つ人気電車。そのヒミツは、何と言ってもバラエティに富む景色。海岸線、市街、民家の軒先、遠くに見える富士山など続々と変わった世界が広がる。このビデオは、鎌倉駅を出発し、江ノ島駅到着まで電車の運転席にカメラを設置し、運転士の視野で撮影したドキュメント・ビデオ。江ノ電に乗ってる気分も味わえて、最高な風景。

当選者発表 〈大阪府〉岩本憲哉 **②ゲームBGV「グラディウス」**〈大阪府〉田代正明 **③コナミ特製バインダー&レポート用紙**〈埼玉県〉高梨圭史 **④「ザ・プロ野球激突ペナントレース」ソフト**〈神奈川県〉岡沢淳〈北海道〉中村利樹 **⑤「沙羅曼蛇」ステッカー**〈群

SCHOOL★ホイミ★

笑いは人生のベホイミだっ!! 学校のおちゃらけネタ、大集合！

キミのクラスでもスッカリ定着してしまったスクール・ホイミ。今月もクラスメートがやってくれた珍事件など、ぜひ全国へ知らせたい奇妙な出来事が集まったゾ!!

男子校の実態スペシャル、昼休みは文集の取りあい！



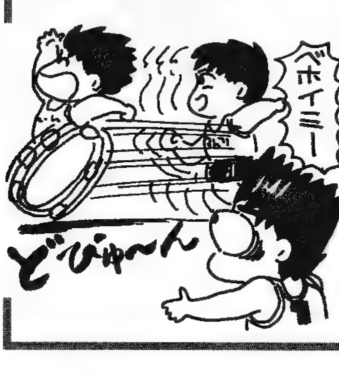
4月……うちらの花の咲かない男子校……市内にたった１つの男子校……静岡北高等学校には、この季節、あちこちの学校の卒業文集が送られてきました。我生徒会では、このところ昼休みになると女子校の文集の取りあいが……むなしい……。しっかし、〝卒業生のひとこと〟とかの欄って、けっこうふざけてて面白い。こらっ女子校！　写真のっけろっ。(静岡市・佐藤)

★かなり共感を呼ぶと思われるホントにむなしい手紙。だから３点!!　卒業アルバムも送ってもらえばいいじゃん。

あいつのスピードをにぎるキーワードは〝ベホイミ〟。

ちょっと遅いけど明けましておめでとう。今、陸上部にへんなヤツがいる。走っていて疲れると、突然「ベホイミ！」と叫び、ベホイミをかけたらこっちのものサとイキナリ速くなる。そのほかにも、「ルーラ」と言って、イキナリ家に帰ったりする。ベホマズをかけたらちょっとツライ。これは実話である。名前をマイケル・モクソンという。(ペンネーム・マヌーサ)

★いい友達を持って本当にマヌーサクンは幸せものだ。彼のおかげで毎日が新鮮なことだろう。マイケル・モクソンに敬意を表して４点あげる。



２校時に渡る居眠りの結果クラス中を笑いのウズに。



友人の話です。あだち(本名)は、英語の時間から居眠りをしてて、次の現国の授業になっても目を覚まさず、とうとう先生に見つかってしまいました。先生は当然いじわるく質問します。「おい、あだち。〝暗中模索〟(あんちゅうもさく) ってどういう意味だ？」。まだ英語の世界に浸っていたあだちは、「〝あなたはモサクさんですか〟です」ときっぱり答えました。数分間、教室は笑いのウズでした……。(長野県・山本直樹)

★今月号で大活躍の山本クン。あだちクンは偉大です。よって３点。

先生の好意もムダになったある日のグランド。

風邪で前日学校を休んだソリマチクンが、体育の時間に起こした出来事です。グランド10周のタイムを計ることになり、先生はソリマチクンに言いました。「疲れたらムリするな。休んでもいいぞ」。ところがスタートすると短距離走のようなダッシュ。そして１周目でパタッと止まり「先生疲れました」。(津市・彩)

★オイ、オイ。３点。

カラアゲとアゲカスの違いは大きいゼ、オバサン!!

下校時、すっかり腹をへらしていたことに気づいたボクは近くの弁当屋にかけこみました。「すみませーん。カラアゲ弁当ください」。オバサンが弁当を持って出てきたのは、それからなんと25分後。「いやーっ待たせちゃってごめんね。カラアゲ１つ多く入れておいたよ」とオバサンは言いました。25分待たされたけど、許してあげました。そして、家でさっそく弁当を食べ始めると、カラアゲの数は増えていず、アゲカスがポツンと入っていました。(長野県・山本直樹)

★山本クンまた登場！　２点。





ハッキリ言ってバカ！だと思うボクのお友だち。

今日は、ボクの大切な大事な重要な友だちのことを書きたいと思います。それは、きのうのことでした。ボクは彼に聞きました。「修学旅行って、何泊何日だっけ」。彼は、間をおかず答えました。「３泊２日」。……、……、……、……。ボクは、クラスのみんなと一緒にバクショーしてしまった。さんざん笑ったあと、ボクは彼に聞いてみた。「ギャグで言ったの？」すると彼は、首をブンブン横に振りました。どうもマジで言ったようだ。はっきり言ってバカ。(茨城県・我妻和之)

★大丈夫かな。２点。

情緒不安定なみどりちゃん手作りのキャラメルの味。

ウチのクラスのみどりちゃんには、みんなホトホト困っている。授業中にいきなりハシャイだかと思うと、次の休み時間は死にそうな顔をして家に帰ったり。そして、ある日、キャラメルを作ってきてクラスのみんなにくばった。食べてみたらネギの味がした。包丁洗わなかったんだぜ。(新潟県・田中俊之)

★ウーム。……。２点。

当選者発表　馬県〉寺崎賢次郎〈鳥取県〉三浦誠〈石川県〉佐藤日出夫〈大阪府〉仲義昭〈大阪府〉杉田貴士〈横浜市〉田中雄二〈栃木県〉加藤高博〈愛知県〉大峰雄一郎〈寝屋川市〉酒井宣雄〈大阪府〉織田憲二〈愛知県〉水上健彦〈奈良県〉竹田憲司〈三重県〉中山崇

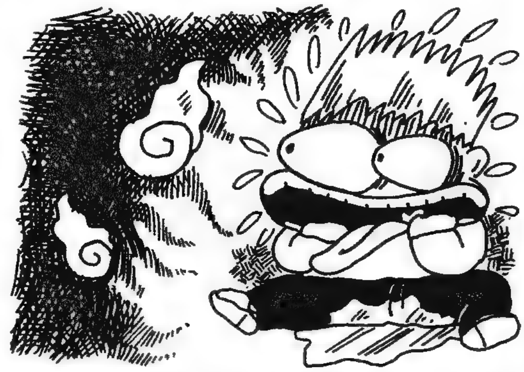
ホラ、ホラ、ホラ〜ッ！

ひえ〜っ！ 火の玉見ちゃったい！

学校に伝わるコワーイ話や、読者が体験した歯がガチガチ鳴るお話のコーナー。今月は次の1枚をピック・アップしたヨ。

●実話です。念のため。本当です。去る4月10日の日の夜、近くのセンターで盆おどりのたいこの音に気づき、センター近くまで行った。そして、ちょっとの間、聞きホレていた。少したって、周りを見渡してみた。何かに見られている気がしたのだ。あたりを見まわしてみたが、だあれもいない。ちびっとばっか恐くなった。そのため、場所を移ろうとしたら、私の前にあの誰でも知ってる〝人魂〟、ちがう〝火の玉〟らしきものを見た！　あわてて逃げた。そして、後ろを見ると〝火の玉〟らしきものが山の方にものスンゴイ速さでとんでいった。それにしてもあの〝火の玉〟らしきものはいったい何だったのだろう！（新潟県・まっと）

★まず、4月10日の〝盆〟おどりというところからホラーですね。3点をあげよう。



あの街この街ボクの街 全国タウン情報も紹介してまっせ！

ボクの街は、人の形で有名（!?）な山形県のその後頭部である最上町という小さな街の鵜杉という小さな村に住んでいます。町は老人だらけで、元気よく犬が道を歩いています。昔の伝説（？）によれば、最上町は火山口だったそうです。最後に最上中の新人へ！　私がウワサのＳＥＡＧＩです。（山形県・伊藤正義）

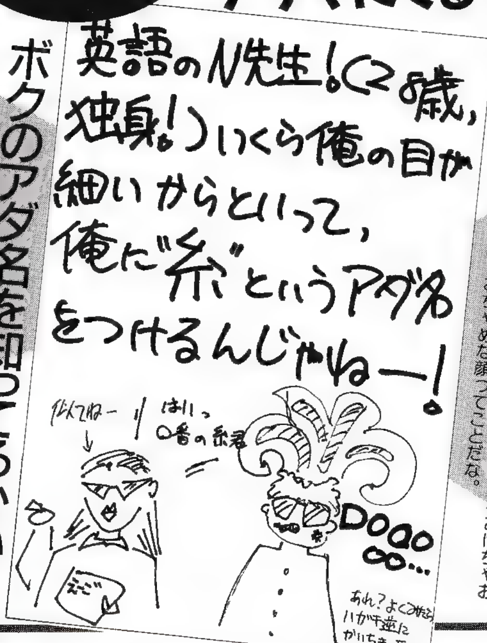
★次回は何で〝ウワサ〟なのかを書いて送ってくれ！　ホイミで使えそう。3点。

先日、青森にいる友人の家に行った時のこと。街角の人の話し声に耳を傾けると「い、いい、い、い？　い〜い、い、いいね、いて、いでば!!」と言ってたので友人に聞くと「うん、うんうん、え？　何ですか？　あっそう、うん、健康ですってば!!」だそう。「青森用語辞典」を作ろうかナ。（長野県・山本直樹）

★1点！　う〜ん、難解やなあ。

NICK NAME 先生のアダ名つけのセンスにはアタマにくるぜ！

ボクのアダ名を知ってるかい？



◀長野県・山本直樹クン

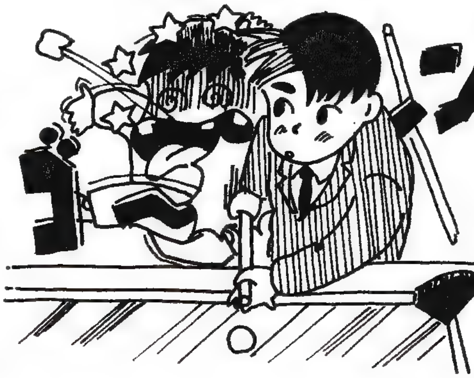
N先生、読んでるかーい！　どうもこのイラストによると女の先生みたいですが。なかなか、ユーモアのある方みたいで、授業が楽しそうだね。でも〝糸くん〟は、怒りに燃えているようだから、1点をあげちゃおう。まあ、おちゃめな顔ってことだな。

2人は親友 ボクがビリヤードを嫌いな理由

学生時代の友人は、いいもんだ(何が!?)。それも〝イワクツキ〟となりゃ、こりゃまた格別。キミの価値感まで大きく変えてしまう存在の親友を、紹介してしまうコーナーだ！

●俺の友人とビリヤードをやっていた。友人がキューを引いた瞬間に、その事件は発生した。友人の引いたキューが、後ろにいた俺の自慢のヤエバにブツカったのだ。ヤエバは折れてしまった。あれから1年、俺はその折れた歯を見るたびに憎悪がこみあげてくるぜ。（ペンネーム・初めて投稿した男）

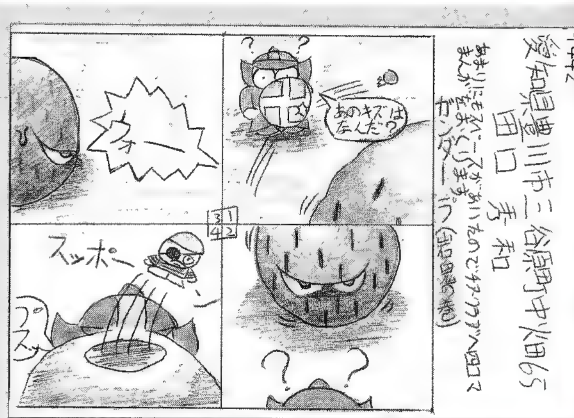
★ヒェーッ、何があっても続く友情。美しいなあ。折れた歯に5点あげたい!!



当選者発表　〈島根県〉竹野隆史〈大阪府〉大林伸隆〈兵庫県〉中西豊一〈福岡県〉青沼泰三〈兵庫県〉木下剛毅〈神奈川県〉山下みどり〈岩手県〉白坂貴紀　⑥**「ラスタンサーガ」ソフト**〈鹿児島県〉福富拓也〈静岡県〉鈴木のりやす〈名古屋市〉長谷川文仁　⑦ＴＡＩ

READER'S COMICS 今月の4コマ漫画

読者からの４コマ漫画を紹介しちゃうコーナーだ!! ４コマの原則は、起承転結。これを無視しては、せっかくのネタも人に感動を与えることができなくなってしまうね。センスのよい作品をどんどん送ってくれ。点数を用意して待ってるよ。ゲームネタも大歓迎。今月はたくさんのなかから、この３人を選んだゼ！



▲豊川市・田口秀和クン。４点。



▲神奈川県・Jimniクン。４点。



▲山形県・みはらさくらクン。４点。

ザ・ご提案 読者からoendanへのご提案。どんどん採用しちゃいまっせ！

ある日編集部に届いた２通のハガキ。なんとナマイキにもこの「POST CLUB」への提案だとか。ウンこういうの大歓迎！

●新コーナーにこの伝言板シリーズをつくってみてはいかがでしょう？（長野県・山本直樹）

●あのーですね。てーあんなんですけどね。えっ。なんのてーあんかって。もちろん、POST CLUBの新コーナーのてーあんですよ。わかりました？　こんなコーナーどーでしょーか。「いらなくなったソフトやハードを、激安の値段で売る」、てなコーナーなんですけど、どーでしょーか。こーゆーコーナーがあると助かるなー。ぼくたちユーザーは。（岡山県・by D&D®）

★という御意見。編集部でも、読者の意見は前向きに考えていくよ。そして、もちろん、読者の多くが希望するコーナーは採用されるワケだ。だから、この２つの提案についての意見も送ってネ。他の提案も待ってるよ。この２人には、それぞれ１点ずつあげちゃう。来月号をお楽しみに。もしかしたらキミの提案したコーナーがあるかも。

今月のごくろークン 誌面刷新にとまどった人も多かったみたい、ホントーにゴメンナサイっ！

●oendanがイメチェンしたため、本屋で気づかず５㎞は歩いたボク。「あっ、売りきれた」と思いこみ、ちがう本屋まで歩いたボク。せめて４月号で予告してくれれば、こんなに歩かなくてすんだのに。バカ、バカ、バカ、バカ。（福島市・by　山やんのグチこぼしコーナー）



●ボクが８日の日に本屋へ行ったらoendanがなかった。そして帰りにもう１度寄ってみると黄色の表紙に変ってた。よかった、買えて。（愛知県・鳥居誠）

★ほんとーに、ゴメン。キミたちには、２点ずつあげる。

●ある日ボクは信長の野望㊎を買うため、本屋に電話をかけた。「ありますよ」と言われたので行くと、予約品だけ。「すぐ本店に行きな！　まだあるよ」と言われたが本店は東京だった。（仙台市・青木伸宏）

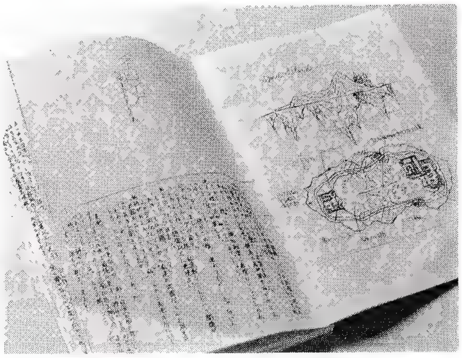
★３点!!

当選者発表　ＴＯオリジナルGoods〈奈良県〉岡田寛明〈神奈川県〉花園邦彦〈埼玉県〉石井順〈三重県〉上田将司〈福井県〉木谷知一〈大和市〉小林正道〈長崎県〉小北哲也〈福島県〉八木卓弥〈大阪市〉長田佳子〈東京都〉鈴木崇也　⑧ＳＡＮＹＯ「ＷＡＶＹ23」〈北

写真提供 大塚製薬㈱

アンタはエライ！ なんと665項目!! 読みごたえたっぷりの読者手づくりアドベンチャー・ゲーム

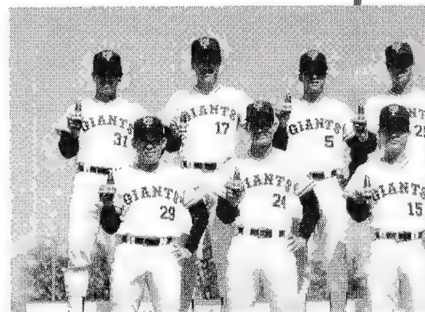
さすがoendan読者。やってくれました!! 665項目に及ぶアドベンチャー・ゲーム・ブックだゾ。作者は福岡県の勝クン。内容もさることながら、本の装ていもおみごと。マップやイラストも必要に応じて描かれているし、ストーリーへの導入から、ゲームのルール、準備など市販のゲーム・ブックに勝るとも劣らない充実ぶり。あとがきによると「遂に遂にここまで来たど～！ でもこのGB、内容的には前編とかそれ以前の物だった。そこでやはりこの続きをと頭の中で設定をくり広げています。もし〝続〟となれば今回のタフィルーグとリィユルを引っつけようと考えています」とのこと。この本は発行部数25部の同人誌。次作もぜひ送ってね。勝クンには、8点をあげちゃおう。がんばってね。


▲この細かい構成を見ろ！ ストーリーも面白いぜ。

何でもQ&A お答えします オロナミンCのCMソングについて教えてちょ！

どうしても聞きたいことがあります。ズバリ、オロナミンCのCMで流れてくる曲名とアーティスト名を教えてください。私は、なぜかこの曲が好きになり、あちこちのレコード屋でCMソングのコーナーを探したのですが、どうしても見つかりませんでした。普通なら画面の端に〝by ○○〟というふうに出てくるのに、うるうる。ちなみに一番新しいのには水野さんが出ています。水野さん、ガンバッテ!! 編集部のみなさん、巨人が嫌いとか、水野が嫌いとかで怒らないで下さい。本当に知りたい。うるうる。(堺市・時永美紀)

★よーし、教えてあげよう。と言っても編集部でわかるはずない。さっそく、大塚製薬の宣伝部に電話をかけてみた。ジーコロ、ジーコロ……（古い型の電話機の場合)。その結果、タイトル「燃える言葉」。レコード化の予定はないんだって。作曲は大森俊之、作詞・伊藤アキラ、歌は仮面ライダー挿入歌等でお馴染みの五十嵐寿也。TVをテープにとって聞くしかないね。



▲質問してくれた時永美紀クンの得点は2点だ。

怒 もで郎、りん子に、まあく猫を惜しむ声、高し。すまぬ。

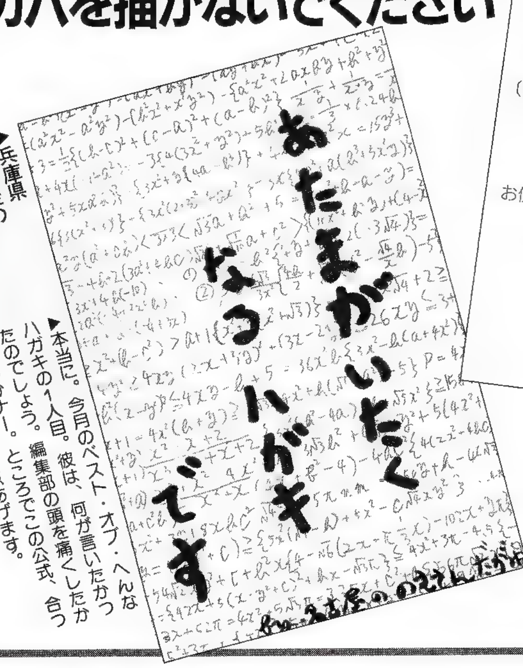
●やい、編集部。オレはがっかりしたゾ。なぜなら4月号でM応の内容が変ると書いてあったので期待してたら、このザマだ。何がチア・クラブだ。占いとクロスワード以外は面白くもなんともねーじゃねーか。それに、もで郎、りん子に、まあく猫はどこへ行っちまったんだよー、オイラは悲しーぜ！ それにハガキはいくら出してももらねーし、本当に買うのやめるぞ。(北海道・般若)

★チア・クラブ反対派代表意見デシタ。3点。

●SCHOOLホイミのコーナーは、ちょっと度がすぎてますよ。例えば、帰国子女の子が道を間違えたことにしても最近問題になっている帰国子女に対するいじめです。だから今後このようなことで笑いをとるようなことを自粛して下さい!! もしその人が傷ついたらどうするんですか。(大阪府・匿名希望)

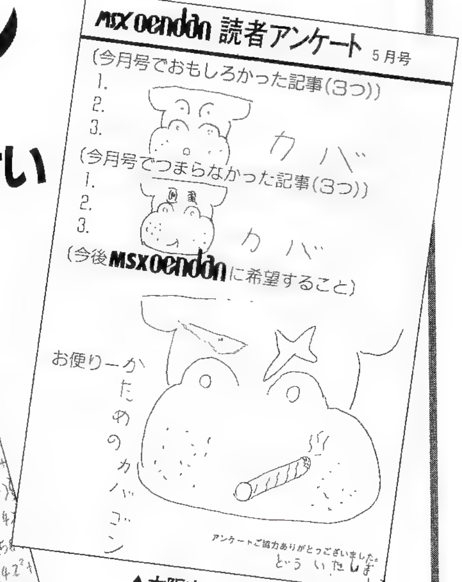
★正論です。3点。

今月の困ったクン アンケート用紙にはカバを描かないでください



▲兵庫県名古屋ののむさんクン

▲本当に、今月のベスト・オブ・へんなハガキの1人目。彼は、何が言いたかったのでしょう。編集部の頭を痛くしたかったのカナー。ところでこの公式、合ってるのカナ!? 3点あげます。



▲大阪府・八木明クン

5点だよ～ん。やっぱこのために、40円切手を貼ったのはエライかも。カバの顔もなかなか味があってよろしい。きっとカバの顔でアンケートに答えてるんだろうけど、解読不可能だ。わかる人、教えてくれ～い。

当選者発表

海道〉松本敏紀 ⑨ＫＧＤ特製テレカ〈千葉県〉松本篤〈宮城県〉真壁光雄〈鹿児島県〉田中拓也〈国分寺市〉坂井勇介〈三重県〉士岐忠〈神戸市〉川本宣弘〈墨田区〉本山隆之〈北海道〉鈴木和芳〈福島県〉佐藤宗孝〈栃木県〉湯沢伸夫 ⑩「三國志」ソフト

MANIAC WORD PUZZLE ワード・マニア・パズル

ガンダーラ攻略大ヒント集!!

ゲームをクリアしてる人ならカンタンに解けるハズだっ!

前号に引き続き、今月も塗りつぶしパズルゲーム。今回取り上げてるゲームは「ガンダーラ」。なぬっ!? ゲームを持ってないって? 大丈夫、毎月oendanを買ってくれてる読者ならわかるハズ。バックナンバーをめくれば、必ず答えがあるのだ

み	ゆ	い	や	に	く	い	う
ぱ	ろ	ー	す	い	ょ	じ	え
げ	い	く	び	こ	ろ	め	こ
う	だ	ー	そ	こ	ん	う	ん
か	ち	こ	う	と	ず	ま	あ
に	ど	す	ち	き	ん	う	っ
て	ら	く	の	つ	ど	ょ	う
ぎ	ど	う	ー	ま	せ	う	す

〈ヒント〉

●「弥勒の寺」で出会うこのとできるありがた〜いお方。敵の動きを止めてくれる〝法力の指輪〟とMPとなる〝法石〟をくれる○○○菩薩。

●コレを5つ持っていると暗闇の中でも画面全部を見渡すことができる。地下迷宮を照らし出す重要なアイテムだ。

●仏陀の骨が納められているのが仏舎利壺。キミは邪神が隠してしまったこの壺を探し出して元の○○○○に安置しなければならない。

●空の上の世界。人間界の須弥山から行けるゾ。

●迷路になっている森。ここには長老洞がある。レベル2ぐらいになったら行きたい○○○○迷路。

●このゲームの音楽担当者の名前は? そう、あの〝ドラクエ〟も、このセンセーの作曲でありました。

●マップで言うと、右上のスミ。六道の滝近くにある洞くつの名前。この奥に人間界のボスが待ちかまえているのダ。

●ビーズを支払うとMPを回復してくれる店がある洞くつ。

●法輪湖に浮かぶ出島にある洞くつの名前。ここではビーズや食料、MPの最大値を上げるための袋を売ってる店がある。

●スタート地点。ゲーム途中で死んでしまうと、またここに戻されてしまうという○○○○菩薩の墓。

●この世界では、お金のかわりにコレが使われている。敵キャラを倒すともらえるゾ。

●迷路になっている水路。ここには学者洞がある。射梵鬼の攻撃に気をつけて。

★　★　★

う〜む、今月はムツカシイ漢字ばっかしだから、タイヘンだったかな? 答えはわかってても漢字が読めなくて困ってた人もいたかも。でもたまにはお勉強もいいもんね。

〈解き方〉

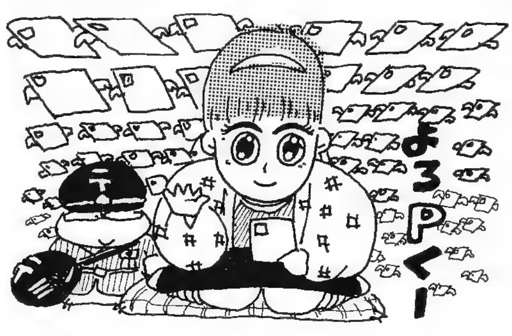
ヒントに従って答えを塗りつぶしていってください。残った文字を組み合わせるとある言葉になります。それが今月の答え。同じ文字を2度使うことはできないので要注意。

●応募先

〒104 東京都中央区新富2−4−5 N・K新富ビル5F マイクロデザイン MSX oendan編集部「パズル」係まで答えを書いたハガキでどーぞ。

大募集!! とにかく何でも今スグ送れ! お便り、待ってるぜっ!

「チア・クラブ」は、読者からの情報や、お便り、イラスト、写真、面白ければ何でも載せちゃうバトルロイヤル的読者のコーナーだ。街で見かけたヘンなもの、友人や親、兄弟のヘンなヤツ、自分のヘンなことなど、どんどん「チア・クラブ」まで売り飛ばしてくれたまえっ! 次号も今月号に引き続き、街ネタ、雑ネタ、先端情報をホンキで紹介していく予定。新コーナー誕生もキミのハガキ1枚にかかっている。ちなみに現在募集しているネタは、



●街で見かけたor売っているヘンなモン。小物から、建物まで何でもOK。

●テレビ、映画、ビデオなどに登場するヘンな番組、CF、出演者。「こいつは誰?」という質問にも答えちゃうゾ。

●親せき、親兄弟、友人などの変った趣味、クセ、失敗談。

●愛するペットや人、物などの写真とコメント。

●MSXで描いたグラフィックや、手で描いた(?)カラーイラストや4コマ漫画。

採用された読者には、編集部が独断と偏見で得点をつける。合計が20点になったらテレカ、50点でオリジナル名刺を贈呈。

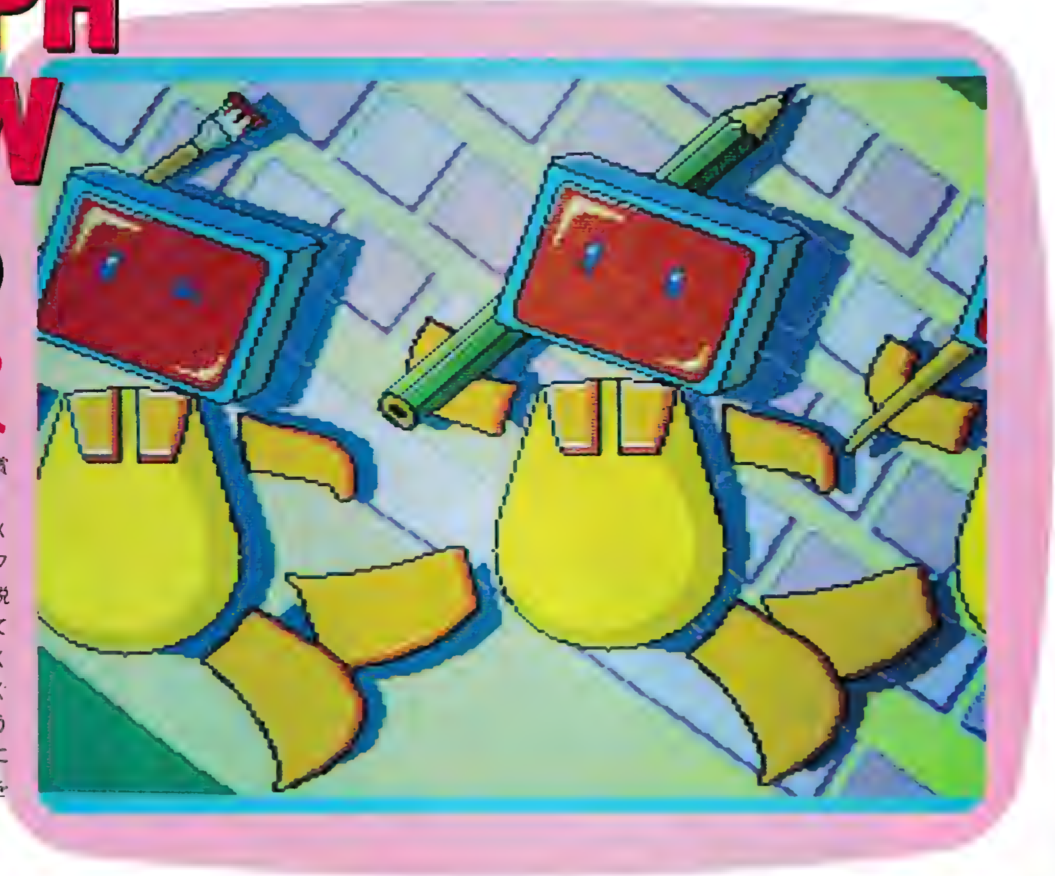
〈レターの宛先&プレゼントの応募先〉

〒104 東京都中央区新富2−4−5 N・K新富ビル5F マイクロデザイン「MSX oendan チア・クラブ」の係まで。

当選者発表 〈神奈川県〉大山光一〈長野県〉滝沢秀敬〈徳島県〉大久保徹 ⑪「信長の野望・全国版」ソフト〈豊島区〉渡辺敬〈江戸川区〉小野準一〈長崎県〉白壁弘次 ⑫「アシュギーネ」セット〈千葉県〉阿久津邦世〈京都市〉光安弘樹〈福井県〉左近純一 ⑬「マ

COM GRAPH SHOW

キミからの強力な投稿を待つ!!



コングラ賞

やれるものなら やってみなはれ

チア・クラブでは、コングラ賞に輝く作品を募集しとります これは御存知のように、MSXを使ったコンピュータ・グラフィック。先月号で作り方を解説したんだけど、ちゃんと読んでくれたかな？　もう１度ひっくり返して、あんたはんもこんぐらいやってみなはれ。けっこうレベルは高い。しかし、キミにもきっとできる。多くの投稿を待ってるからね。

READER'S ART

カラーおハガキはココ!!

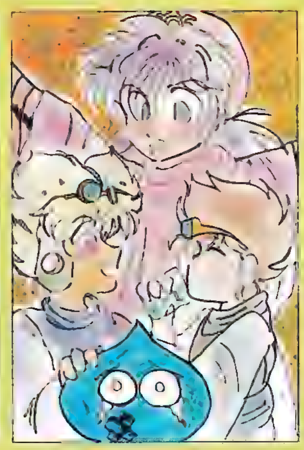
とってもキレイなカラーイラストは、やっぱりカラーページで紹介しよう。なかなかレベルの高い作品がこのコーナーには集まってしまった。次号もまた健闘を祈る！



▲千葉県・大熊童子クン　4点。



▲by燐玉。住所も書いてね。



▲広島市・天野聖クン。４点。



▲練馬区・マス項クン。４点。



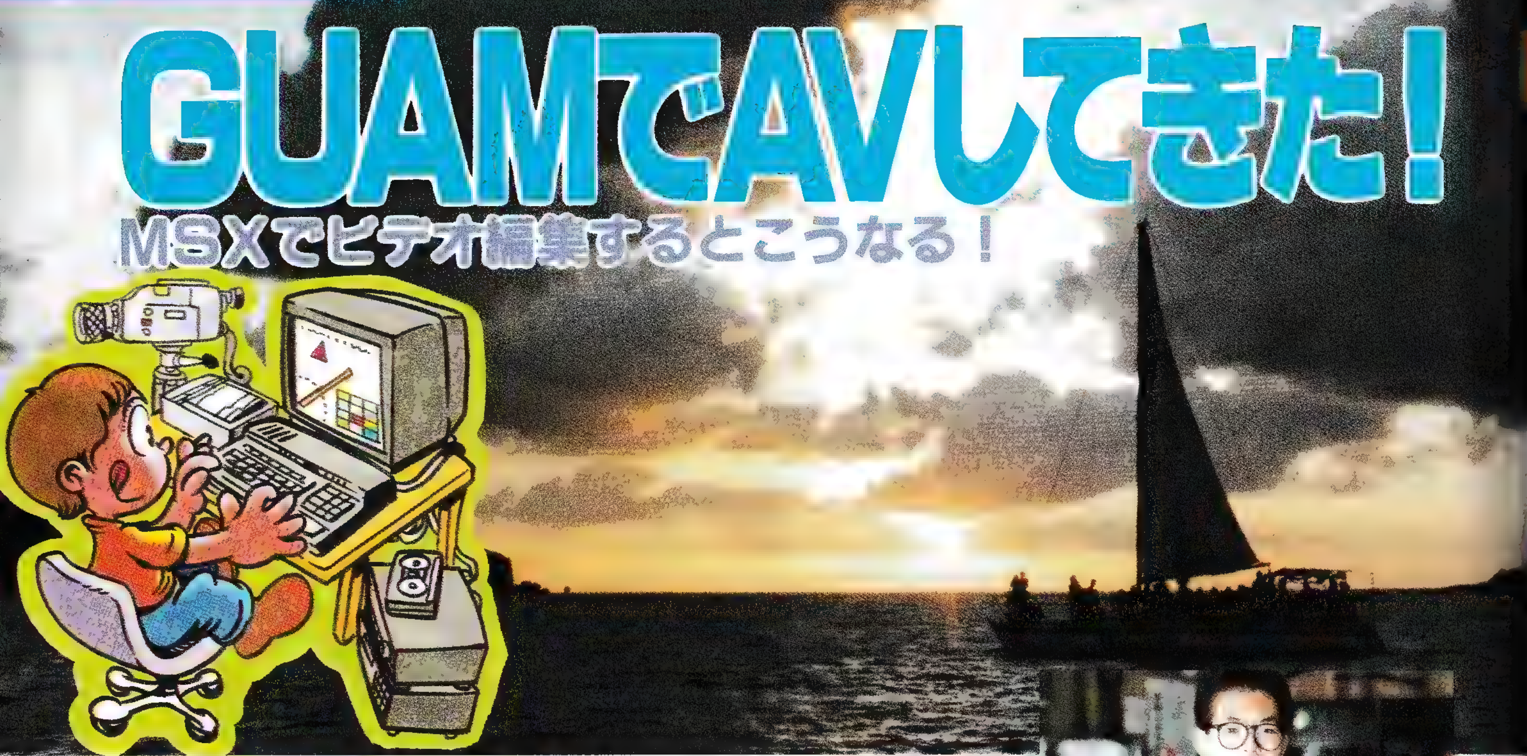
▲山形県・ＦＢＩクン。４点。

当選者発表　ース」ソフト〈東京都〉足立真一〈京都府〉岡崎正幸　14「ＹＡＫＳＡ」ソフト〈岡山県〉延原和彦〈秋田県〉小松原功秀〈岩手県〉猪石泰正　⑮「Ｆ１ツールディスク」〈山口県〉西川敏弘〈静岡県〉山口満〈京都府〉米田直人　…以上４月号。おめでとー♡

後編

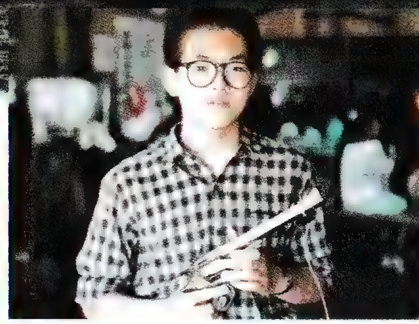
GUAMでAVしてきた!

MSXでビデオ編集するとこうなる!



先月号の海外取材記事、いかがでしたでしょうか。
初めての海外取材と、高校生の書いたビデオ制作記事、ということで
いろいろな年代層の読者からお手紙をいただいてます。
「もっと体験談が聞きたい」とか「AVテクニックを早く公開してくれ」とかのお手紙で編集部は埋まってます。
というのはおおげさにしても激励のお手紙もたくさん来てます。
それでは先月号に続いて安田くんにがんばってもらいましょう。

読者特派員
安田仁



ビデオ編集はパソコンソフトを使って

先月号はいかがでしたでしょうか？　たくさんのお手紙ありがとうございました。その中から「もっと体験談を載せろ」という要望にお応えして、ボクの体験談を少しだけ書いてみます。

●通じなかった英語

英語には自信があったんだ。実際に会話として使ったのはほんのわずかでしたが、成績もまあまあでしたから自信はあったんです（ウソウソ）。

が、通じないの。その理由は、会話の早さに原因がある。

とにかく早いんです。相手が何を言っているのかを一生懸命理解しようとしているうちに分からないと思ったらしく、違うことを言いはじめるし、こうなるともう頭の中は大混乱です。そのうち「こいつは英語が話せないんだ」と、カタコトの日本語で話しはじめます。

こんな事が何回もありました。聞いた英語を頭の中で日本語に直し、その答えを日本語で考え、それを英語に直して話す。こんな事をしている時間は実際にはないんだ。聞いた英語はそのまま英語で理解し、英語で考えて答えないと追いつかないんだ。

（あっ、そう：編集者）

日本に帰ったら英会話を習うことにしようと決心しました。

●いよいよ本題に入るぞ！

先月号では、でき上がったビデオを写真で見ていただきましたが、今月はそのテクニックを公開します。先月号から続けて読んでください。

ビデオ編集に使ったソフトはビクターの「写画楽」と「写夢猫」。それと4月に発売されたばかりの同じくビクターのビデオエディティングキット「EDIPAL」。

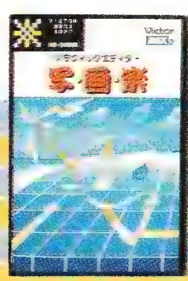
ハードは「HC−95」を使いましたが、スーパーインポーズ機能付きのMSX2でしたら、どこのメーカーのものでもOKです。



◀写夢猫



◀EDIPAL



◀写画楽



◀AVパソコンHC-95

MSXで半透明タイトル

「MSXで半透明なんて本当にできるのか」というお手紙もたくさんいただきました。結論から言えば「できます」。では、どうすればできるのか。極秘テクニックを大公開してしまおう。

その前に原理を先に説明しておく。MSX2のスクリーン7の横方向は512ドットもあるんだ。知ってるよね。

（知っとるよ：編集者）

この512ドットもあるスクリーン7をビデオに録画するとどうなるか。さすがのS-VHSでも無理で、隣合ったドットがにじんでしまうんだ。だから、1本おきにパソコンの縦の線を引いて、その間にスーパーインポーズした映像を録画すれば、この2つがにじみ合って半透明になるんだ。

（なーるほど：編集者）

で、具体的にはどうやるのか説明しよう。MSX2の色はスクリーン7では16色。スクリーン8では256色使える。

また、スクリーン8の1ドットのデータはスクリーン7の2ドット分にあたる。このスクリーン7と8の違いをうまく利用するんだ。

スクリーン7のとき1本おきに色と透明の組み合わせになるようにスクリーン8で色をペイントしておき、スクリーンを7に切り替えてやるんだ。色はRGBの成分を組み合わせて作る。下の半透明色成分表を参考にしてください。

半透明色成分表

色	カラー番号	赤	緑	青
透明	0	0	0	0
黒	1	0	0	1
緑	2	0	0	2
明るい緑	3	0	0	3
暗い青	4	1	0	0
明るい青	5	1	0	1
暗い赤	6	1	0	2
水色	7	1	0	3
赤	8	2	0	0
明るい赤	9	2	0	1
黄	10	2	0	2
明るい黄	11	2	0	3
暗い緑	12	3	0	0
紫	13	3	0	1
灰	14	3	0	2
白	15	3	0	3

プログラム

```
10 SCREEN 8:COLOR 255,0,0
20 SET PAGE 1,1:CLS:SCREEN,1
30 SET VIDEO 2,,,1
40 FOR C=0 TO 15
50 X=(C MOD 4)*64:Y=(C ¥ 4)*53
60 LINE(X,Y)-(X+63,Y+52),C,BF
70 NEXT C:A$=INPUT$(1)
80 SCREEN 7:SET PAGE 1,1
90 A$=INPUT$(1):SET VIDEO 0,,,0
```

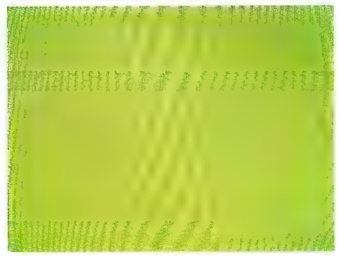
上のプログラムはスーパーインポーズにしたあと、スクリーン8で表の16色を使ってペイントする。このままでは左上の透明色の所だけビデオの画面が見えるだけだが、あるキーを押すとスクリーンが8から7に切り替わる。画面全体にビデオがスーパーされて色もスクリーン7の色が見えるはずだ。これをビデオデッキで録画したあと再生してみてほしい。みごとな半透明になっているだろう。では「EDIPAL」と「写画楽」を使って同じことをやってみよう。



「EDIPAL」のワイプソフトでスクリーンを256にし、表のカラー番号9の色に合わせ、1度表示したあとCP7で圧縮セーブする。



文字拡大表示ソフトで前の画面をロードする。もうこのときには画面全体がカラー番号9の半透明になっています。



文字作成で「GUAM」を作る。大きさは48×69ドット、縁の色は白、文字と地の色は透明。位置を決めてから表示させる。表示させるときに「GRAPH」キーを押しながら表示のアイコンを選ぶと、ベーシックのTPSETと同じ働きをする。これは隠しコマンドだ。



同じように「USA」を、24×48ドットで表示させる。ここまでできたら次の「写画楽」で使えるようにGR7でセーブする。



「写画楽」で前の画面をロードする。ここで文字以外の周辺の半透明部分を消し、透明にします。が、このままでは透明色でペイントすることができません。まず、この画面で使っていない色、例えば境界色白にして青でペイントするようにします。



次に、同じく境界色白のままで、透明をペイントします。前のときも同じですがAの内側などの塗り残しに注意しよう。



USAの中の色だけ赤くします。一括色変更を使おう。できたらセーブしよう。



ここでもう1度「EDIPAL」だ。「高校進学記念制作」と下の方に入れる。24×48ドットで、今度は緑ではなく青の影をつける。全部の文字が揃いました。GR7でセーブします。

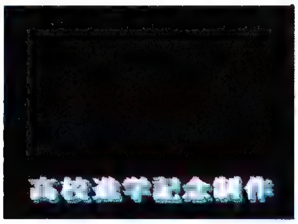


さて、またここで「写画楽」です。

ここではタイトルの最初で使う「GUAM」だけの状態の絵を作ります。先程作っておいた全部の文字の揃った絵をロードします。「USA」と「高校進学記念制作」の文字を消します。できたらセーブします。



もう1度全部揃った絵をロードし、今度は他を消して「高校進学記念制作」だけを残します。できたらセーブする。



これで全部の画面が揃いましたが実際に使うのは最後の4枚だけです。どう使うかを次に説明する前に父が作ったタイトルを見てください。

グァムで買ってきた絵葉書の文字を「写画楽」で画像取り込みしたあと、2値化し、4回の輪郭抽出と、4回の画面合成を繰り返したものです。さすが年季が入ってます。



それではいよいよタイトルをビデオに撮ります。始めに、必要な絵を「EDIPAL」で画面ロードしたあと、CP7に圧縮セーブします。早くロードすることができます。後はこの絵を次々とロードしワイプで表示します。先月号の記事と共に見てください。





「GUAM」を〝横開放ワイプ〟で表示する。





「GUAM」、「USA」を〝右ワイプ〟で表示する。





「GUAM」、「USA」、「高校・・」を〝横開放ワイプ〟する。



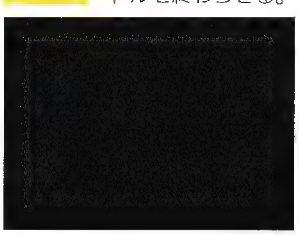


「高校・・」だけを〝右ワイプ(白付き)〟で表示する。





透明色を〝横閉鎖ワイプ〟で消してタイトルを終わらせる。

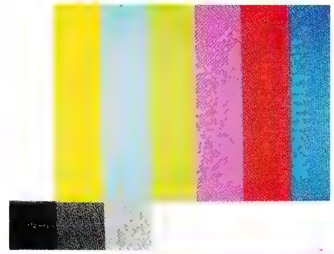


タイトル前の映像でプロ気分



プロの作ったビデオを見たことのある人は知っていると思うけど、タイトルの前に白い画面とカラー・バーが録画されているんだ。こんなことも「EDIPAL」を使えば簡単にできるんだ。

白い画面は白色を「全画面塗りつぶし」で出し、カラー・バーはシステムディスクにはいっている「タイトル画」から選んで使えば簡単だ。



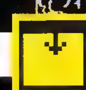
コースガイドは地図を使って

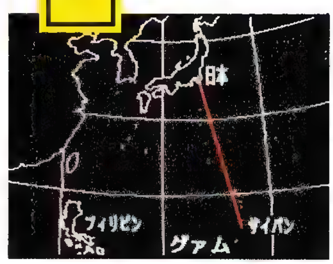
日本からグァムへ、途中のサイパン経由、帰りのグァムから日本へ。地図の上を赤い線が伸びていってコースを説明する、テレビの紀行ものなんかでよく見るあれを、ワイプを使ってやってみた。

まず、3種類それぞれの最初と最後の絵を作ります。

「写画楽」の画像取り込みで地図を作り、「EDIPAL」で文字を入れ、さらに「写画楽」で赤い線を描きます。初めに地図だけを表示し、そこへ赤い線のはいった地図を「下ワイプ」、または「上ワイプ」で表示します。



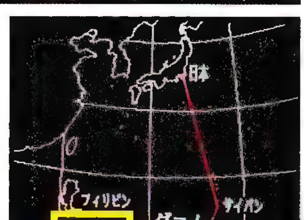




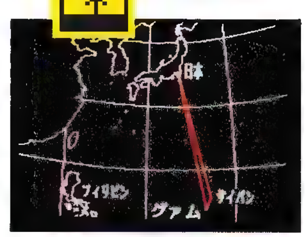






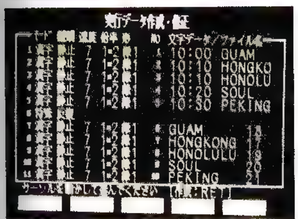






「写夢猫」で動きのある文字を





飛行場にある行き先、出発時刻、ゲート番号なんかがパラパララパラッと回って表示するガイドボード。あれを「写夢猫」を使ってやってみよう。

「写夢猫」の文字データは写真のように少しずつ文字を変えたデータを用意します。実行データは写真のように何回か同じところを繰り返すようにし、最後にグァム行きのところで止まるようにします。あまり繰り返しの回数が長いと間延びしたようになるし、反対に短いと何が起きたのか分かりません。何度か試して適当な回数をつかんでください。

また、文字データがだんだん短くなると、それにつれて表示される文字の動きが早くなりますから時間間隔で同じようになるようにします。

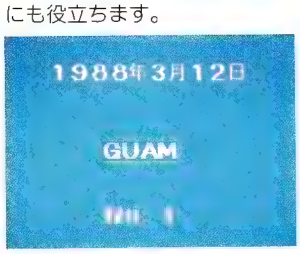


日付け・メモ入力ソフトでテープの整理

今回の旅行では5本のS-VHSテープを撮りました。バッテリーは3本用意し、毎日充電しました。

どのテープを使ったのか、まだ使えるバッテリーはどれか。間違えるととんでもないことになってしまいます。せっかくの旅行で撮るわけですから失敗しないようにしてください。

使ってしまったバッテリーはバッテリーに付いているスライドをずらし、窓から見える色を赤にずらしておきます。さて、テープの初めには日付け・メモ入力ソフトを使ってあらかじめ録画しておきますと後での編集にも役立ちます。





頭出しソフトで絵コンテ作り

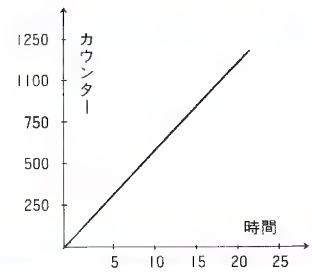


絵コンテとはビデオを撮る前に作るんだそうだが、初めて行く旅行では作りようがないしぼくはスケッチが苦手なんだ。

そんなときに便利なのがこの頭出しソフトだ。

でも、後の編集は、ビデオムービーのカウンターを使ってやるわけだから、時間で表示されるこのソフトのままでは使いにくい。時間とカウンターの関係をグラフにしておくと便利だ。

GR-S55 時間/カウンターグラフ



ビデオ撮りのテクニック

最後にぼくの気付いたビデオ撮りのテクニックをご紹介しておきましょう。

●三脚を使おう

特にズームレンズを望遠にしたとき、手持ちで撮っていたのでは画面が揺れて見にくい。ひどいときには見てる人が気持ち悪くなってしまう。しっかりした三脚を使おう。三脚がないときは木や壁など動かないもので支えるようにして撮ろう。

●長めに撮ろう

短くても10秒以上撮ろう。そのなかから選んで使うと良い作品ができます。

「GUAMでAV」。

2ヵ月間にわたって書かせていただきましたがいかがでしたでしょうか。これからもいろいろなビデオを撮りたいと思います。最後になりましたがMSX oendanの皆さん本当にありがとうございました。



2ヵ月にわたっておおくりしましたMSX oendan初の海外取材記事「GUAMでAVしてきた！」はいかがでしたでしょうか。

今回はグァムでしたが、これからもどんどん海外に出て面白い記事を皆さんに提供しようと思います。ご期待ください。

この記事に対する皆さんのご感想、ご希望などをお寄せください。

■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

最後に、この記事を作成するに当たって機材をご提供いただいた日本ビクター・広報室、ならびにソフトをご提供及びビデオ編集に対するご指導をいただいた同じく日本ビクター・情報機器推進部の皆さまに厚くお礼申し上げます。

DAYS oendan

JULY 1988 デイズ・オーエンダン

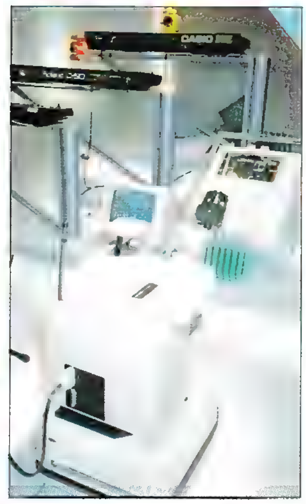


技術もさすが 美女もさすが ハイテックジャパンのマイクロコンピュータショウ'88









5月11日〜14日、平和島の東京流通センターで開催された「マイクロコンピュータショウ'88」(主催：日本電子工業振興協会　後援：通商産業省）は、ハード・ソフトメーカーや各種団体、出版社等、計63社が出展し、例年どおり好評だった。

この催しは、マイコンチップと、それらで作動するソフトウエアの発表・展示が中心で、いつもMSXを使っている諸君には直接縁の深いものではないのだが、ここでの展示内容は、毎年度のコンピュータ業界の進歩の足跡を知るのに欠かせない催しとなっているので要チェック。

MSX-DOS2登場

特に注目したいのはアスキーで、MSXを展示していた唯一のブースであった。その中でも興味を引いたのは、知る人ぞ知ると言われる「MSX DOS 2」。これは、階層ディレクトリの概念や、フロント・エンド・プロセッサ(略称：FEP)と併用することによって、漢字入力までできてしまうというオイシイ機能満載で、その上PC 9801などの16ビットコンピュータで標準的に使われている「MS DOS」とファイルコンパチブル（互換性があるということ。9801などで作った文章を、そのままMSXで読み書きできる機能）がある。

階層ディレクトリというのは16ビット以上のコンピュータにしか使われていなかった概念で、トーナメントの表のように1つから2つへ、2つから4つへ…、というふうに、系統立ててファイルを整理統合するという、とっても便利なシステム。

また、FEPを使って漢字入力ができると、いままでユーザーが使い慣れていたワープロの漢字入力機能をそのまま利用することができるので、漢字がグッと扱いやすくなる。

この階層ディレクトリも、FEP使用の漢字入力機能も、8ビットコンピュータに搭載されるのはMSXが初めて。これは久々のヒット。今後アスキーにも、ますます頑張って欲しいところ。

ただし、「MSX DOS 2」を利用するには、RAMサイズが128KB以上となっている。しかし、残念なことに現在発売されているMSX 2は、ほとんどがRAM64KB。もちろんそのままでは使えないが、これはひょっとすると、今のMSX 2規格を超える新規格に準拠させて作られているのだろうかという期待を抱かしてくれた。

その他にも、人気のワープロソフト「MSX-Write」のバージョンアップ版「MSX WriteII」や、MSXをキャプテン端末に変身させてしまう「MSXキャプテンシステム」などが、目を引いた。





今、時代は32ビット

もう1つ目を引いたのは、32ビットパソコンが、各社一堂に出揃ったことだ。16ビットはビジネス専用機などと5年前にうたっていたが、今ではパーソナルユースの主流として、幅をきかせている。21世紀には32ビットパソコンがごく当たり前にパーソナルユースとして使われる日がくるだろう。

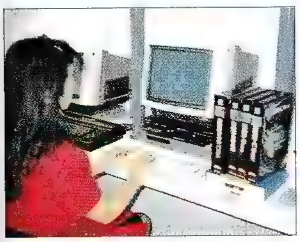
32ビットパソコンを利用する最大のメリットは、マルチタスクといって、1台で2つ以上の仕事を同時にこなすことにある。例えば、1台のマシンで、2〜3人同時にプログラムを組んだり、ゲームをしたりすることができる。ソフトが複数同時に走っているので、それぞれがバラバラのことをやっていても一向に問題がない。こんな作業は今まで、大型コンピュータの独壇場だったけれど、32ビットパソコンの登場によって、一家に1台導入され、共同利用する「インテリジェントハウス」が増えてくる可能性もある。

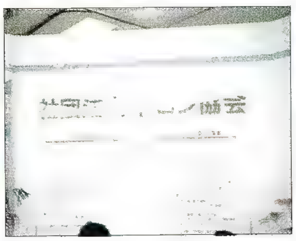
また、1人で使う時でも、1日くらいかかりそうな長い計算をやらせておきながら、同時にワープロを使ったり、通信をしたりと、マシンと時間を有効に使えるようになるだろう。今秋には、32ビットパソコンが発表されるのではと、今から期待したいところだ。

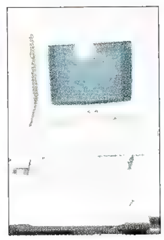
可愛いコンパニオンと個性的なユニフォーム

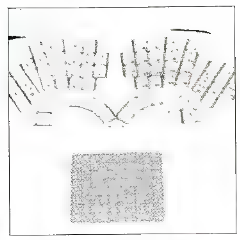
今年も可愛いコンパニオンが素敵な笑顔で我々を迎えてくれた。そして、各メーカーの趣向を凝らした個性的なユニフォーム(写真参照)。企業側もイメージアップの材料となっているので、年々力を入れる傾向にある。こういったものも、ショウの楽しみの副産物(?)である。

今回は特別に、ショウに行くことができなかった読者のためにコンパニオン特集をどうぞ。





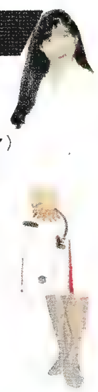




コンパニオン インタビュー項目 Ⓐ…コンパニオン歴は!? Ⓑ…MSXを知ってる!? Ⓒ…理想のタイプの男性は!?

特別企画 メーカー別コンパニオン直撃インタビュー

キヤノン



▶巽優香サン 22歳
Ⓐ…3年
Ⓑ…詳しく知らない
Ⓒ…優しい人(サンマ)

松下



◀今井由希サン 20歳
Ⓐ…1年
Ⓑ…パソコンのことでしょ!?
Ⓒ…3枚目の人が好き♡

サンヨー



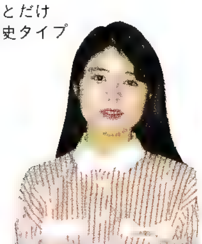
▶北野佳子サン 24歳
Ⓐ…1年くらい
Ⓑ…この前のショウで触ったことありますヨ♡
Ⓒ…味のある男性って素敵ね!

三菱



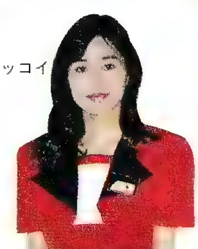
▶古川久恵サン 24歳
Ⓐ…4年
Ⓑ…仕事で使ったことがあります
Ⓒ…三宅裕司さんみたいな人

日本電気



▶服部まゆみサン 20歳
Ⓐ…2年
Ⓑ…ちょっとだけ
Ⓒ…三上博史タイプ

アスキー



▶鈴木智恵サン ?歳
Ⓐ…5年
Ⓑ…知っています
Ⓒ…岩城滉一ってカッコイイ!

沖電気



◀宮崎紫サン 22歳
Ⓐ…半年くらい
Ⓑ…知りません
Ⓒ…風間とおるさんが好き

日立





◀加藤匡美サン 23歳
Ⓐ…半年
Ⓑ…知りません
Ⓒ…神田正輝さん

▼青柳ゆかりサン 25歳
Ⓐ…2ヵ月くらい
Ⓑ…知りません
Ⓒ…根津甚八さん

ソニー



▶吉村愉紀サン 19歳
Ⓐ…半年
Ⓑ…知らない
Ⓒ…三上博史さん

東芝



▶樋口由里子サン 20歳
Ⓐ…2年
Ⓑ…知りません、ゴメンなさい
Ⓒ…経済力、包容力のある人

無念、読者応援の声届かず 編集部対抗激ペナレース大会

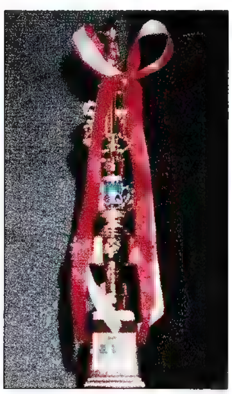
雑誌編集の世界は常にバトルだ。互いに顔を知らぬ者同志が、企画・誌面を武器に昼夜問わず死闘を繰り広げる。ここ数年の〝雑誌創刊ラッシュ〟で、この終わりなきバトルは更に拍車がかけられ、企画力等のとぼしい雑誌は部数が減少し、ひいては廃刊に追い込まれる——。

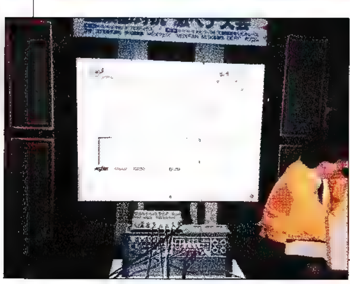
よって、去る4月16日に行われたコナミ主催による〝編集部対抗プロ野球激突ペナントレース大会〟では、単なる野球ゲームのワクを超越した、雑誌の生存競争を思わせる闘いとなった。

参加チームは、MSXマガジン、MSX・FAN、POPCOM、BEEP、コナミ営業部、一般2チーム、そして我々MSXoendanの合計8チーム。プレイヤーは各編集部の中から選び抜かれた凄腕ぞろい。仕事そっちのけで日夜練習したのか、コントローラを持つ手はキズだらけである。会場となった銀座コアビル、パナメディアは殺気立った空気が漂い、司会であるコナミの紙尾さんの「天使の微笑み」が、かろうじてその場の雰囲気をやわらげていた。

プレイボールが近づく——。それまで多少感情が高まっていたにすぎない各選手は、ここでボルテージが一気に上昇したのか、呼吸は荒々しい鼻息にと変化。選手に共鳴したかのように、特設会場の観客の呼吸も次第に荒く——。プレイボールの合図がかかった時はすでに皆バッファローと化し、それぞれの鼻息が集合し乱気流を生み、屋内であるはずの会場は世紀末を思わせる嵐が吹き荒れていた。

このような最悪コンディションの中試合は始まった。我々の1回戦対戦チームは、ゲーム総合誌で名高いBEEPである。プレイヤーもゲームを熟知したベテラン風。そこで我々は編集よりもゲームプレイ能力に優れた〝長沢〟を起用。采配は的中し6対3で勝ち2回戦に進む。しかし2回戦、ピッチャーの采配ミスにより我々は対戦相手〝Mマガ〟に破れる。結局優勝はPOPCOMチーム。無念である。




未来社会の電力のありかたに 200V機器をすすめる理由(わけ)

先日、東京・晴海で行われたグッドリビングショーで、「200V(ボルト)電気機器」のことが紹介されていた。200V機器というのは、200Vの電圧を供給して利用する電気機器のこと。日本の家庭で使われているのは100Vだが、EC諸国では200Vが一般的になっている。なぜ200V機器が注目されているかというと、電力＝電圧×電流だから、100Vの場合は1500W(ワット)までしか使えないが、200Vだと倍の3000Wまで使用が可能だからである。

例えば、200ccの水を沸騰させるのに、1500Wの電熱器で10分かかったとする。同じ条件で3000Wの電熱器を使うと半分の時間でできてしまう。電気料金はkm/h(キロワット／時)で算出されるから電気代は同じ。しかし、すべての電気製品が200Vで効率アップするわけではない。パソコンは200Vにしても処理速度は倍にならない。いたずらに200Vにすると、かえってパワーロスになったりする。200Vで有効なのは電熱器やオーブン、ファンヒーターなどの熱に変換する機器と、エアコンなどの動力に変換して使用する機器。これからは100V機器と200V機器を用途に応じて使い分けていくようになるだろう。

200V機器を使うようになっても、200V用の配線が必要になるわけではない。「単相3線式」という配線にしておくと、100Vと200V両方使える。また200Vへの改造もちょっとした工事でできる。もちろん素人工事は危険だからできないが…。

電気を効率よく使うために、200V機器は、働くミセスや大所帯の家庭が増えていくであろう近未来の生活になくてはならないものになるだろう。電気を上手に使ってこそ、エネルギー問題を抱えた電化社会をうまく泳ぎきれるのではないだろうか。









Falcom
2人の女神とは誰のことなのか？
6冊の書物に書かれた物語の本当の意味とは？
優しさから、感動へ。
もともとイースは、"I"と"II"でひとつの物語になっている。
だから、イースIのタイトルにはOmen（前兆）という言葉が記されていた。
それゆえ、前作は完結しながらも、数多くの謎を残した。
その謎がいま、すべて解き明かされようとしている。
「イース」から感動の「イースII」へ。
7月15日発売！
「イース」の優しさを継承しさらにグレードアップした「イースII」。
新発売
イースII MSX2版発売！
3.5-2DD
3枚組
MSX2専用版
■ジョイスティック対応
■1ドライブ使用可能
■パナアミューズメントカートリッジ対応（S-RAM）
¥7,800
イースIIは、イースの続きです。
イースがなくてもイースIIはプレイできますが、イースをプレイしておくとイースIIがより楽しめます。
通信販売（送料無料）
●現金書留の場合
氏名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。
●代金引換の場合
電話やFAXやハガキで、品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して
お申し込みください。商品お届け時に商品代金をお支払いください。
TEL 0425(27)6501
Falcom 日本ファルコム株式会社
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル



SOFT HOUSE
BIT²
猫も杓子も
ファミパロ夢中!!
ファミクル・パロディック
©1988 BIT²
FAMICLE PARODIC
TM
MSX2
MEGA ROM
RAM64K/VRAM128K
2メガROM 定価¥6,800
制作／発売元 株式会社BIT²
販売元 BIT²販売株式会社
ニャンクル
好評発売中!
次回作予告
本格派アドベンチャーゲーム
秘録 首斬り館
—逐電屋 藤兵衛—
担当者が首切りをかけて制作中／乞うご期待／
MSXマークはアスキーの商標です。
メガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。
※製品のお問い合わせは㈱BIT²へ、商品の取扱いはBIT²販売㈱へ。


namcot
がんばれ!ニッポン!
終りは、新たな戦いの始まりだ。
「ドルアーガの塔」続編
遂に登場!!
THE RETURN OF ISHTAR
イシターの復活
黄金の騎士ギルは数々の危険を乗り越え、
予価¥6,800
MSX 2
株式会社 ナムコ
NAMCO. ALL RIGHTS RESERVED

WE SHALL CO

THE A.V.G.

アドベンチャーゲーム

T&E SOFTのアドベ

太陽系外探査機に関するレポート

07／12／2085

参照：連邦データファイル

アクセス6B－774C

ファイルNo. 75480916－4451，4677，

4889，4991，

7556，8332

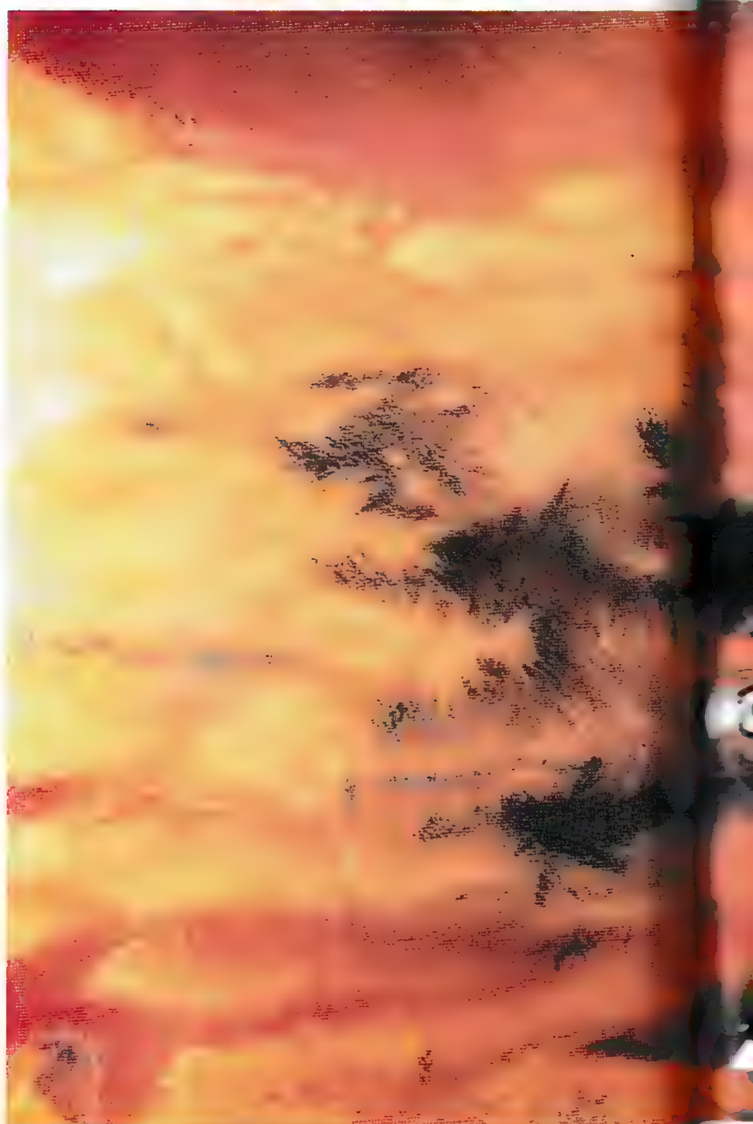
アクセス8J－※※※※　3353－9172

1972年3月2日午後8時49分に米国ケープケネティー基地より打ち上げられた「パイオニア10号」は、人類が初めて太陽系外に送り出した人工物体となった。パイオニア10号は太陽の光さえ届かぬ外惑星の探査を目的とするため、太陽電池発電をあきらめ原子力熱電気発生装置を動力源とした 機体は直径3mの大型パラホラアンテナを中心に設計され、総重量は258kgてあった。機体には太陽系外の知的生命体へのメッセージとして、人類と太陽系の図が刻印されたアルミ板か埋め込まれていた。

パイオニア10号は木星を目指して航行、1973年12月3日、木星に最接近、木星の上空131,400kmより、木星及びその衛星の接近写真を地球に電送した。そしてパイオニア10号は木星の重力場によりその進路を曲け、1987年冥王星軌道通過、初の太陽系脱出人工物体となった。軌道計算によると800万年後、現在アルテバランか位置する宇宙空間に到着予定。

翌1974年12月5日、10号の後を追うように打ち上げられた「パイオニア11号」も順調に航行を続け、1979年9月1日土星に最接近、10号同様人類に多大な成果をもたらした。

1977年には2機の惑星探査機、「ボイジャー1，2号」が相次いて打ち上げ



▲木星上空のパイオニア10号(イラストレーション)

OME BACK TO
SCENE.

ベンチャーゲームが復活。



られた。当時1970年代から1990年代にかけては、精密機械工学が最も飛躍的に進歩した時代でもあり、パイオニアから僅か3年後にもかかわらず、ボイジャーはパイオニアに比べ、遙かに精密な観測結果をもたらした。木星の衛星エウロパやイオ等の詳細データ、土星における新たなる衛星の発見、数々の貴重な観測結果を地球に電送し続けた。そして2007年3月15日、太陽系から150億kmの地点から最後の通信を受けたのち、消息を絶った。

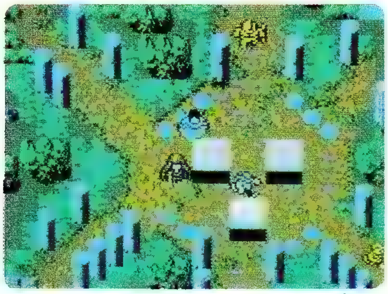
ボイジャー打ち上げ以降、日本を始めとするアジア諸国の台頭により米国の経済力は著しく衰退、1996年までに数々の惑星探査機を打ち上げたNASAも事実上の活動を停止した。そして、次の太陽系外探査機が打ち上げられるまで、約半世紀を待たなければならなかった。

2031年8月9日、世界宇宙開発機構によって、へびつかい座バーナード星の探査を目的とする「セプテミウス1」が打ち上げられた。セプテミウス1は核融合パルス推進システムによって、太陽系脱出後も加速を続け、最大速度は光速の13%になった。2077年バーナード星に到達したセプテミウス1から発せられた観測データは、56兆kmもの距離をマイクロウェーブに乗り、2083年1月22日午前2時14分、エウロパ通信ステーションに届いた。セプテミウス1から送られた観測データは、打ち上げ当初に予測されたとおり、バーナード星が人類生存可能な惑星であることを示していた。

2087年打ち上げ予定の「セプテミウス2」は、人類初の太陽系外有人探査機になる予定であるが、連邦最高機密J-443によりファイルはオープンされていない。現時点で詳細は全く不明であるが、京都組織細胞学研究所のファイルを情報衛星シーラを通してデータジャックに成功、統括コンピュータ
開発コードJZB2086、完全AIを実現するニューロンコンピュータ
「R·A·C·C·O·O·N」

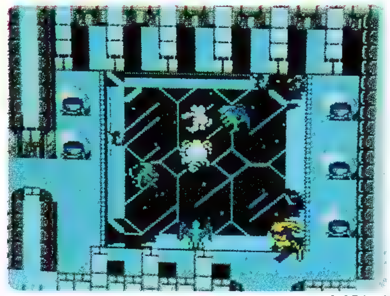


ハイドライド完結編



▲幻想の街　MSX2

★城、街、ダンジョンは当然、200階建ての塔から空中都市、そして未知の空間へ、想像を超えた驚異のパラレルワールド。
★マップ、アイテム、キャラクター数等、総ての面で前作ハイドライドIIより、大幅にアップ。時間の概念まで加わり、時刻によって風景の色合いも変化。
★ソフトウエア3プライオリティーによる、群を抜いたグラフィックス。1400にもおよぶマップパーツは、広大なフェアリーランドを美しく再現。
★BGMは、FM音源、PSGをフルに使いきった14曲。機種により、高感度ステレオサウンドも実現。
★さらに操作性を向上させたマルチウィンドゥ。ゲームスピードも習熟度に合わせて、アナログ的に変更可能。
★MSX、MSX2は、パナ・アミューズメント・カートリッジ（PAC）に対応。



▲宇宙船内部　MSX2

★PC-8801mkIISR（FA,MA,VA）
（要2ドライブ）5"2D・2枚組
★MSX（RAM16K以上）4メガロム
★MSX2（VRAM128K以上）4メガロム
各￥7,800

好評発売中!!

★ハイドライド
ブロンズパック
（ハイドライドII・ハイドライド3/2本組）
MSX（RAM16K以上）
￥9,980





© 1987 T&E SOFT

5th ANNIVERSARY
創立5周年記念作品
ハイドライド3

MSXマークはアスキーの商標です。

ハイドライド3・X1版,PC-98版 今夏発売決定!

T&E SOFT ®INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE 052-773-7770

T&Eマガジン No.17 請求券 M応援団 7月号
88総合カタログ 請求券 M応援団 7月号



FM-PAC(FM音源・仮称)
対応ソフト第一弾!
のーみそコネコネ
COMPILE
ダイナ・トレイターを撃破しろ!
プラズマボール、大出力!
7月14日発売!
SUPER BIO-CYBER SHOOTING
¥6,800
アレスタ
ALESTE
INDEX (ディスクステーション)
●特集・ゲームデモンストレーション
●特集・名作ゲームの復襲
ハッスルチュミー'88
E1'88
ほか1作
●最新ゲーム徹底紹介
●注目のハード情報
MSX2 専用
2DD
たったの
980円
disc STATION
ディスクステーション
FM-PAC
創刊準備号
7月5日いよいよ発売!
大反響/超低価格、豪華内容のため売り切れは必至です。予約しないと入手できない恐れがあります。
MSX2
VRAM128K
MSXマークはアスキーの商標です。
メガROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。
株式会社 コンパイル
〒732 広島市南区大須賀町17-5シャンボール広交1005号
Phone：082-263-6006 Fax：082-263-6046



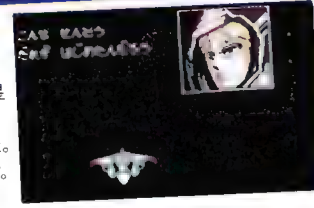
スクランブルムーブメントアクション・クレイズ
CRAZE
ポップなノリのアドベンチャーアクション
●数々のパワーアップアイテム
キャラクター
●リアルなビジュアルステージ
●多彩な音色、ポップなBGM
VAXOL
RAM16K MSX1MROM ¥6,800
MSX(RAM16K以上)… メガロム ¥5,800
PC-8801SRシリーズ V2モード専用‥5"2D 2枚組 ¥7,800
X1 turboシリーズ…………………… 5"2D 2枚組 ¥7,800
HEART SOFT
ハート電子産業(株)
〒221 横浜市神奈川区東神奈川2-40-9
クインビル7F TEL.045-461-6071(代)
アニメーター・移殖者募集 アルバイト可
MSXはアスキーの商標です。



「こんな戦争、誰がはじめたんだろう…」

彼女はコックピットで、ふとそんなことを思った。

人類最初の植民星"太陽系第10番惑星アンナ"。移住者達の努力の結果、惑星アンナは太陽系で一番の楽園へと変化した。
そして長い月日が流れたある日、惑星アンナの緊急通信回路のランプが点滅した。
"ワタシハマザーコンピュータKEL-13、コノホシノニンゲンハ ワタシガシハイシタ。ワクセイ〈アンナ〉ノムジョウケンアケワタシヲヨウキュウスル"
もちろんアンナの住民達はこの要求を断った。そして母星とアンナの間に長い戦いが始まった。そして彼女はKEL-13を破壊し母星の人々を救出するために、最新兵器である可変アブダンバー"スレイブ・ガンナー"で飛びたった。



美しいグラフィックス！
リアルなアクション！

Pana Amusement Cartridge S-RAM対応

近日発売！ MSX2 MegaROM版 2メガロム ¥6,800



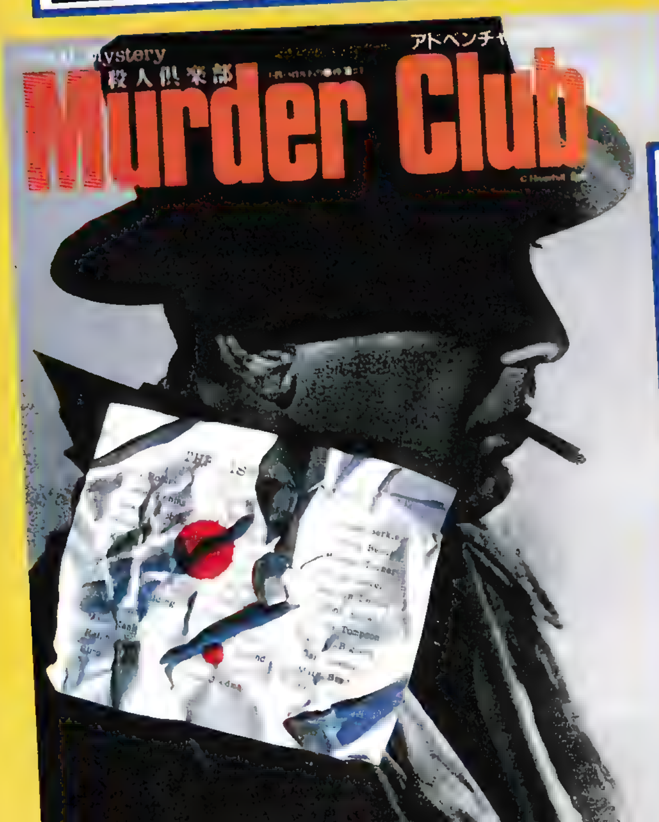
空が、森が、風が僕を呼んでる！

妹のクリスを捜すために旅に出ていた主人公のプリルは、ある日クリスが魔王バズルにさらわれたことを知った。彼女を助けるためにプリルは魔城めざして旅立った。
プリルの冒険がいま始まろうとしている。



Pana Amusement Cartridge S-RAM対応

新発売！
MSX2 ディスク版(3.5"2DD) ¥7,800



殺意がエクスタシーに達する時、ひとつの事件が始まった。

若き実業家ビル・ロビンスが物言わぬ哀れな姿で発見された。疑惑に満ちた状況の数々。20年前の迷宮入り事件の謎とは何か？
相ついで現れる容疑者たち。次第に浮かび上がる、20年前の迷宮入り事件の謎とは何か？
手がかりを集め推理の糸をたぐる。見事に真相を探りあて、物語を終結へ導くことができるかどうかは、すべて君の腕次第だ。
読むミステリーから、プレイするミステリーへ。本格ミステリーが、ついに小説を超えた。

新発売！
MSX2 ディスク版(3.5"2DD) ¥7,800

新発売！
MSX2 MegaROM版(要VRAM128KB)
4メガロム ¥7,800

Pana Amusement Cartridge S-RAM対応



響子さんがお知らせする、最新情報ダイヤル0593-53-3611

〈通信販売〉 通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号… 送料サービス 上、㈱マイクロキャビン通販部まで現金書留でお…

STAC

WE MAKE AD…

マイクロキャビン

株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市…


COSMIC SOLDIER 2
WAR
サイキックウォー
MSX2で登場!!
やっと、MSX2愛用のみなさまにも、「サイキックウォー」のSF新体験をしていただけることになって、スタッフ一同、ナミダしてマス。で、次にナミダするのはキミの番。こりにこったシナリオと、きめの細かい動画の美しさに、きっと、ビックリ感動するはずダ。
このゲームのスゴ味は、突如、襲撃してくる帝国軍とのサイキック戦。カタトキも目を離せない、ツバをのむのももどかしい、瞬間勝負に挑戦してほしい。
SF体験をもっとナマナマしくするために！KOGADOがつくったミュージックテープが、1人に1コ、もれなくついてくるんだ。透明感にあふれるシンセのメロディが、キミをもれなく、宇宙の彼方につれていってくれるハズ。
FT・RPG
覇邪の封印
(メタルフィギュア&特製マップ付)
PC-8801シリーズ 8,800円
PC-9801シリーズ 9,800円
FM7/NEW7 5"2D 8,800円
FM77/AV 3.5"2D 8,800円
X1シリーズ 8,800円
MSX2 3.5"2DD 8,800円
MSXメガロム 7,800円
サイキックウォーMSX2発売記念
A・S・A・K・O ステッカー全員プレゼント
INFORMATION
MSX2ユーザーの方
ほん〜っとにながらくお待たせしました。ごめんなさい。今度こそホントの発売でっす。ホントにホントだってば！で、その証拠に、移植版発売記念としてなんとサイキックウォーユーザーの方全員にステッカーをプレゼント!!次の方法で応募してネ。写真のステッカーのうち3枚をあさ子が選んでお送りします。
★サイキックウォーのマニュアルの
●通信販売(送料無料)開始のお知らせ●
工画堂スタジオではこの度通信販売を始めました。ご希望の方は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込み下さい。
KOGADO



いま、エルスリードの壮大な戦史が
MSX2(3.5"2DD)で解き放たれる。
MSX2移植版、TAKERUから独占発売!
ガイアの紋章
ORIGINAL SOFT
成長する軍団が進むキャンペーンシナリオ、そして戦闘体系別に自由に選択できるシナリオコントラクション!強力な魔法の数々(総数15種類)、総数46種のユニットが新登場、30種の美しい戦術マップがゲームをさらに盛りあげる。
NCS MSX2(3.5"2DD)
FM音源対応
絶賛発売中
市販価格 ¥7,800 TAKERU価格 ¥4,800
TAKERU SHOP LIST
TAKERU USERS CLUB
ブラザー工業株式会社
資料請求券 MSX応援団

NEW SOFT CLUB

さて、お待ちかねの最新ソフトの紹介コーナーだ。話題のニューソフトから掘り出しものの面白ソフトまで、今月も目いっぱいお届けしちゃうぞ。どれを選ぶかは君次第。まーとりあえず見ておくんなまし。

ザ・リターン・オブ・イシター

全128部屋を突破!! ドルアーガの塔を脱出だぁ

MSX2(メガROM)
VRAM128KB
6,800円
ナムコ(8月発売予定)
☎03-756-7651



あの「ドルアーガの塔」の続編。前作で、見事ドルアーガを倒し、恋人のカイを助け出した黄金の騎士・ギル。しかし、ドルアーガの呪縛が解けたために、塔内のモンスターたちがコントロールを失ない、より狂暴になってしまった。しかも、ドルアーガの魔力によって修復されていた塔は、再び元の廃墟となってしまい、出口がわからなくなっている……。

そんなわけで、カイとギルは、モンスターを倒しながら、128部屋の迷路をくぐり抜けて、塔から脱出しなければならなくなってしまったのだ。

迷路の方は、ほんと、頭が痛くなるほど複雑だけど、1部屋1部屋に謎があって、決して飽きさせない作りになっている。前作をやってない人にも十分楽しめる本格派ARPGの大巨編なのだ。

期待度採点表

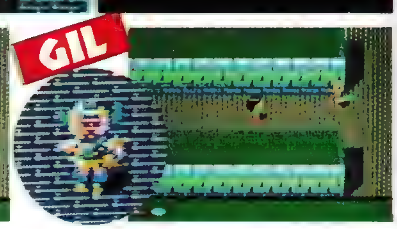
★★★★★

文句なく、最高評価の5ツ星をつけちゃおう。このソフトを手にした日から、君は間違いなく眠れぬ夜を迎える。

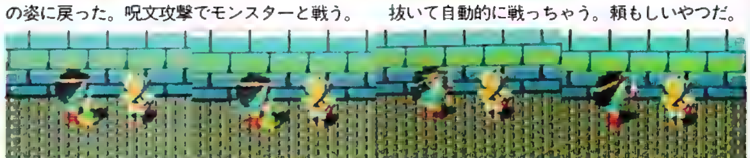




▲ギルの恋人。ドルアーガの魔法が解け、人間の姿に戻った。呪文攻撃でモンスターと戦う。



▲黄金の騎士。敵が一定距離に近づくと、剣を抜いて自動的に戦っちゃう。頼もしいやつだ。



▲カイがブルー・クリスタル・ロッドを引き抜く。この瞬間からゲームはスタートする。女神イシターの力の源であるこの剣を、なんとしても塔から持ち出して、イシターを復活させなければならないのだ。さあ、冒険に旅立とう！

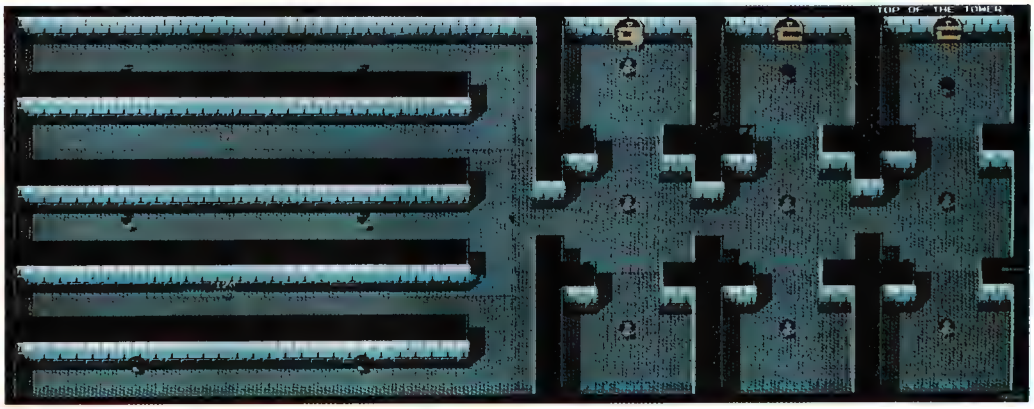
※画面は開発中のものです。　©ナムコ

開発快調!!まずは3部屋のマップ公開

さて、いきなりマップの公開だ。ゲームの初期段階で、必ず通る3部屋を紹介する。どこになにがあるかをバッチリチェックしておこう。扉の位置なんかはハッキリわからないけど、それは自分自身の手で見つけてくれ!

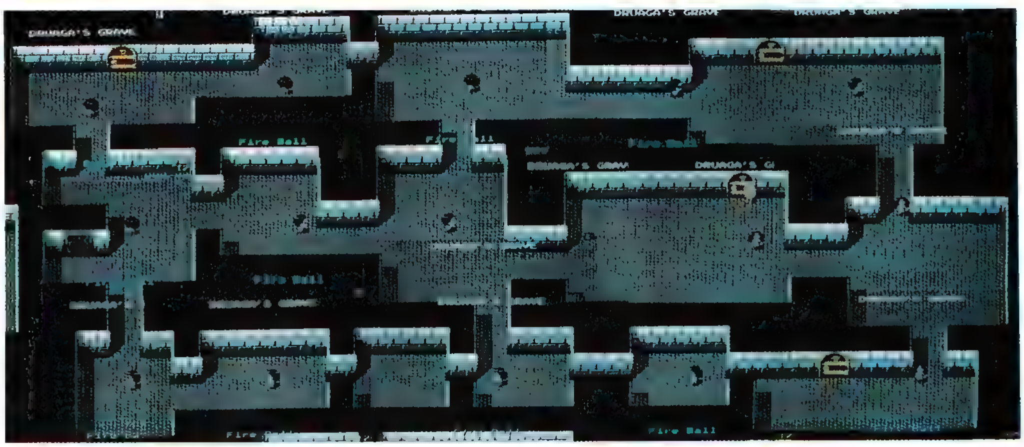
1. TOP OF THE TOWER

トップ・オブ・ザ・タワーの名前の通り、ドルアーガの塔のてっぺん。ゲームのスタート地点なのだ。この部屋からは、赤、青、緑の3つの扉があって、赤い扉は、2の“DRUAGA'S GRAVE”へ、青い扉は、3の“OBSERVATORY”へ、緑の扉が“TREASURE STORAGE”という部屋へと続いている。扉と鍵は自分で探してね。



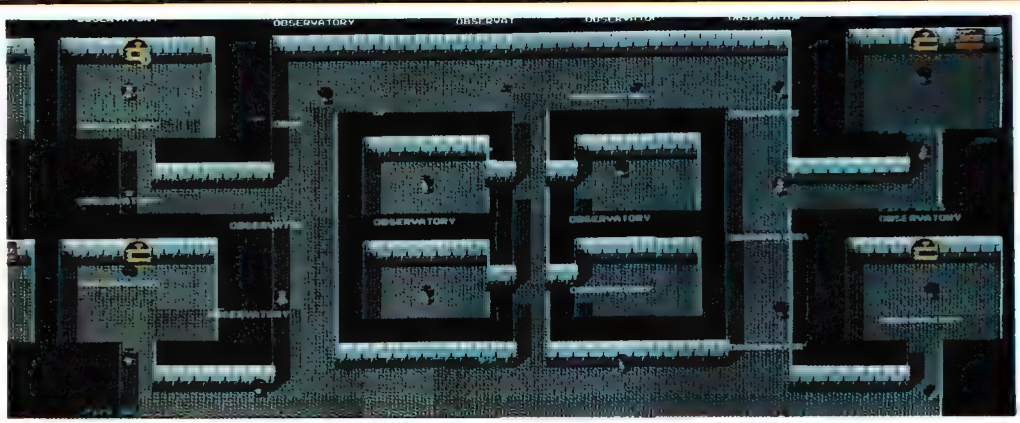
2. DRUAGA'S GRAVE

赤い扉を見つけたら、この部屋へと到着。まだまだモンスターも弱いし、わりと余裕を持って迷路探険ができるはずだ。この部屋では、新たに緑、黄色、赤の扉を探さなくてはならない。黄色の鍵もちゃんと見つけておこう。もちろん、今来た道を逆戻りして、もう1度スタート地点に戻ることだってできるぞ。モンスターは、できる限り倒して、経験値を上げておくことも必要。



3. OBSERVATORY

この部屋も、スタート地点から直接来ることのできる部屋だ。緑、黄色、青の扉があり、それぞれに新たな冒険が待っているぞ。黄色の扉で行くことのできる“SHUNNED CAVERN”には、ある重要なアイテムが隠されている。この先にもたくさん、アイテムが隠された部屋はあるので、部屋の中はくまなく調べまわる必要がある。



母と一緒に小倉パソコンに行った。中に入ってソフトを見ていると、母が突然「あんたのＳＭＸ……」と言った。とたんに店員や客にジロジロと白い目で見られ、僕は急いで外に出ました。一生忘れられない思い出です。（福岡県　メロメロ　♂）

第4のユニット

美少女の失われた記憶を取り戻し、謎を解明だ！

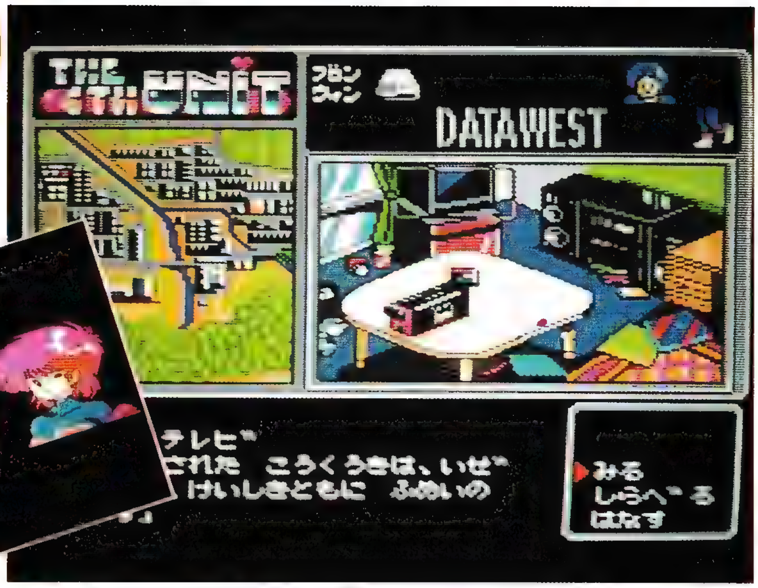


謎の航空機撃墜事故の起きた日、1人の美少女が、記憶を失って倒れていた。少女のそばには飛行機の破片が落ちていた……。

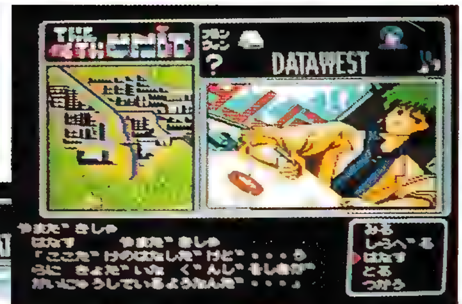
君は、主人公の記憶を失った少女になり、失われた記憶を求めて色々な人と会い、情報を得なければならない。手がかりは、航空機事件を取材した山田記者と、頭の中に焼きついた「ブロン　ウィン」という言葉のみ。謎は深まっていくばかり……。

と、ゆーわけで、これはアドベンチャーゲームなのだ。進行は従来のパターン通りなんだけど、ちょっと違うのは、コマンド入力の方法が、動詞と名詞で入力するところ。つまり、○○を○○する、という入力法で、より臨場感あふれる進行になっている。

また、ゲーム途中で、敵と戦うこともあり、その時も、誰が誰をどうする、などの方法で、戦っていくわけ。要するにアドベンチャーに徹したゲーム作りになっていて、そのテのファンにはかなりの線で支持されることが予想される。ストーリー性、操作性ともに十分、及第点をつけることができる。アドベンチャーなら、これが買いだぜ。



MSX2(ディスク)
VRAM128KB
6,800円（発売中）
データウエスト
☎06-968-1236



▲おっと、山田記者が、なにやら意味深な情報を教えてくれたぞ。軍事組織の介入とは？　なんだか、裏で大きな権力が糸を引いてるみたいだぞ。さー、やっかいなことになってきたぞ！



◀おわわ――っ。いきなり軍隊が戦闘をおっぱじめてるじゃないか。一体どうしてしまったんだ。逃げまどう人たちの姿は、わけのわからない恐怖におびえきっている。うーん。何とか平和を取り戻さねば！



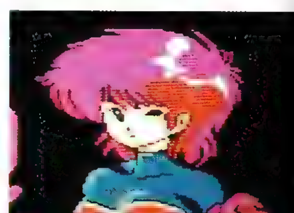


▲[illegible]るみたいだぞ。この人、味方なの、それとも…



▲これが新聞記者の山田さん。[illegible]信頼できる。強ーい味方なのだ！

▲画面左上に浮かんでるマップ。街の様子が一望できる。記憶を取り戻して、この街に平和が訪れるのはいつの日か……。謎がいっぱいの街中を、くまなく調べるのが、ゲーム攻略の鉄則だ！

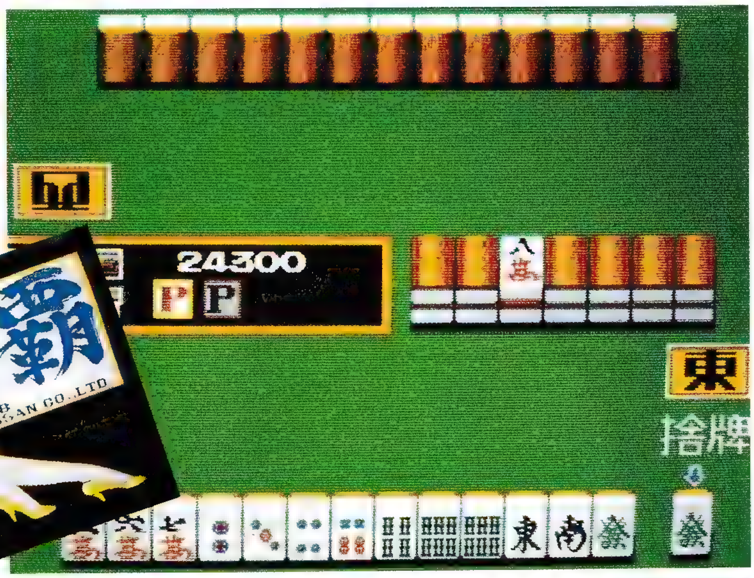


▲[illegible]るのにウインクなんかして…

期待度採点表
★★★
アドベンチャーファンって結構、多いんだよね。指も疲れないし、忍耐も必要ないし。みんなが楽しく遊べるんだ。

制　覇

マージャンやって、勝てばギャルのお色気シーンが!





ゲーセン版でおなじみの、2人打ち用マージャンゲーム。全国8地区から選抜された、ギャルの雀士グループと対戦して、1局勝つごとに、服を1枚ずつ脱いでいくっていう、思わず頬がゆるんじゃうソフトなのだ。

コンティニューモードもついているから、たとえ負けたとしても、そこからやり直しができるのだ。結局8人のギャルを脱がせちゃうのも、時間の問題ってわけ。

このテのゲームの目的って、なんだかんだ言っても、結局は"女のコのエッチな絵を見ること"になっちゃうわけで、その分、比較的マージャンゲームの方がクリアしやすくなっている。純粋にゲームを楽しみたい人(いるかな?)には、ちょっと物足りないかも知れない。スケベ揃いの編集部では異常な盛り上がりだったんだけど……ね。

全国8地区のギャル達には、それぞれチーム名(?)があって、なかなか笑わせてくれるネーミングが多い。いかにもスケバン風のおネーさんが代表の東北地区は、三姉妹流という。モロにスケバン刑事Ⅲって感じだけど、マージャンの打ち方はまったくフツーだったりして、どうせだったら、折り鶴を投げたり、リリアンを点棒にしたりすれば楽しかったのに……そうでもないか。

エッチなキミにはピッタリのゲームだ。

▼勝てば1ポイントアップ、負けると1ポイントのマイナスで、1ポイント勝つごとにムフフシーンが見れる。ついつい、勝ちをあせっちゃうところだぜ!

MSX2(ディスク)
VRAM128KB
6,800円(発売中)
日本物産
☎06-353-5211

全国の美女を制覇しようぜっ!!



■九州・マリ
アサクラマリちゃん。染萬流という流派。SASバッグにスケボとは、いかにもキャピキャピ。

■中国・シズコ
テシマシズコさん。一発総家という危ない名前の流派。躍動的イメージのギャルだ。

■北海道・ケイコ
セイバケイコさん。対面一族という流派。ゆかた姿がなんとも色っぽいぜ!

■北陸・ミホ
ナカニシミホさん。双子流という流派。レオタード!

■東北・ルリ
ムラタルリさん。ヤンキーの恐いねーさん。

■関東・ユウコ
サトウユウコちゃん。単騎流。ロリコンっぽい可愛さ丸出しの女のコ。

■関西・クミ
アイハラクミさん。珍一派流。なんか、生け花なんかしちゃってるけど……。

■四国・エリ
コマイエリさん。役満一家です。タイトル画面の色っぽいお姉さんなのダ。



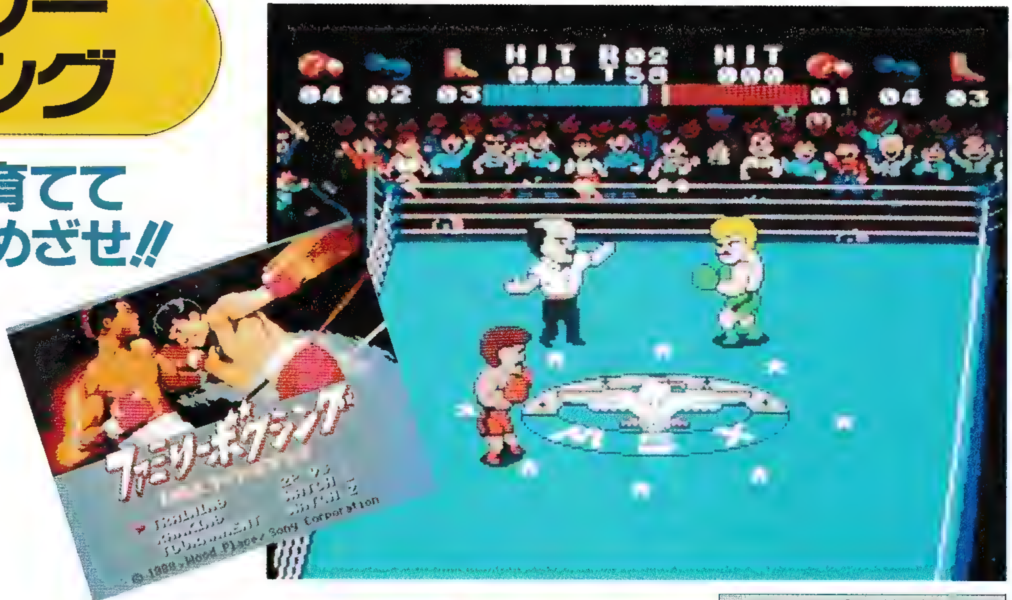


★★★

個人的にはすごく好きなんだけど、一般的には平均点ってところでしょう。でも、個人的にはすごく好きです。

ファミリーボクシング

キミのキャラを育てて世界チャンプをめざせ!!



ボクシングファンにはこたえられない、そうでない人にもそれなりに面白いゲーム。君が選んだボクサーを、コンピュータ相手にトレーニングさせて一人前に仕立て上げ、トーナメントを勝ち抜いて世界チャンピオンにしちゃおう、というのが目的。

ところが、最初のうちは、やっぱりとてつもなく弱くって、トレーニングでもコテンパンにやられちゃう始末。じっくりと根気よく育てていって、試合のリングに上がる瞬間は、思わず感動もんだぜ。

もちろん試合に勝つたびにどんどんパワーアップしていくぞ。また、パスワードを持ち込んで、友達が育てたキャラと対戦できるっていうのも楽しみのひとつだね。

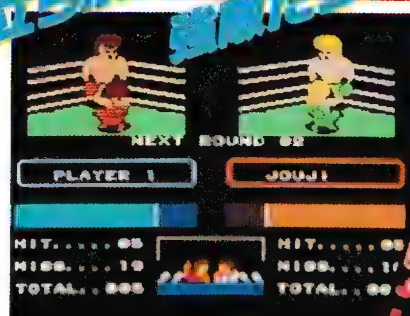
こういう、格闘技的なゲームって、なんとなく単調になってしまいがちなんだけど、これは、キャラを育てる、というRPG的な要素も含まれているので、長くやっても、そのたびに新たな楽しさが待っているのだ。

ゲームに疲れたら、ウォッチモードも楽しめる。このウォッチモードって、結構ファンがいたりして、ゆっくりと観戦ムードが味わえちゃうっての、なんとも気分が良かったりする。

MSX2(メガROM)
VRAM128KB
5,800円(6月21日発売予定)
ソニー
☎03-448-3311



◀対戦相手もバラエティーに富んでいる。みんな、もの凄く恐そうな顔してるけど、やっぱりほんとに恐くて強い。早く強くなりたい!



◀試合の途中のインターバル。ボタンの連射で、どんどん体力が回復するぞ。できる限り回復させておくのが勝利への条件だ。



▲対戦相手は自由にセレクトできる。なるべく弱い奴とやりたいんだけど……。この場合、パンチ力とスタミナは互格なんだけど…。



▲必殺パンチが使えるっていうのも、このゲームの面白さのひとつ。これは〝きりもみフック〟といって、相手はコマのように回転する。

▲こちらは〝ふっとびストレート〟。喰らった相手はロープ際まで飛んでって凄絶なダウン。必殺パンチは微妙なタイミングが必要だぜっ。

[illegible]

★★★

人によって好き嫌いがあるだろうから評価は3ツ星だけど、ゲームとしての出来は4～5ツ星くらいの面白さだ。

蒼き狼と白き牝鹿
ジンギスカン

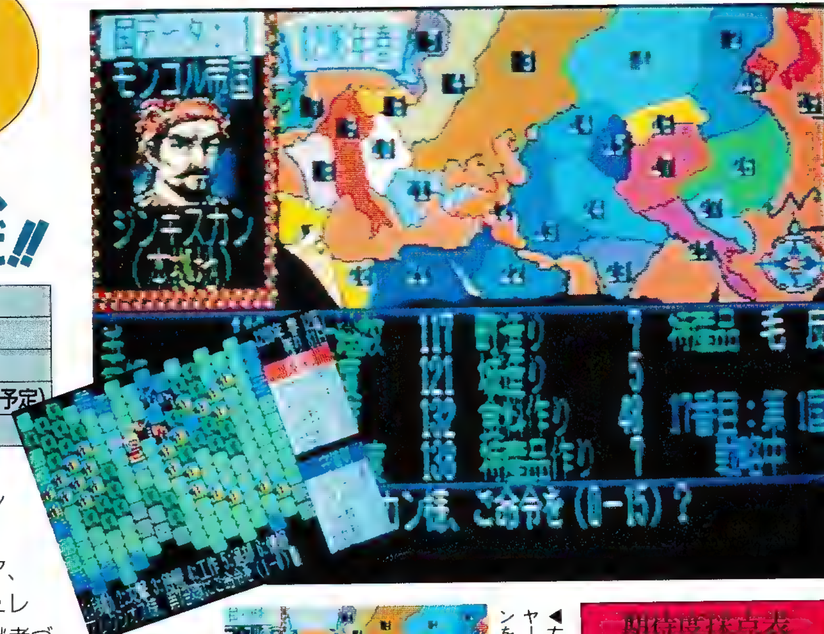
戦略、戦術の限りを尽くし、ユーラシア大陸の統一だ!!

MSX2(ディスク)
VRAM128KB
9,800円
ソニー(6月21日発売予定)
☎03-448-3311

希代の英雄、ジンギスカンが主役のシミュレーションゲーム。ディスク3枚組みの超大作だ。「三國志」、「信長の野望」と合わせた栄光のシミュレーション三部作の最終兵器がついに登場。シミュレーションファンには待ちに待った一作と言えるだろう。

ゲームの方は、ジンギスカンが、モンゴル、アジア、ユーラシアを征服し、帝国を築き上げる壮大なシミュレーションウォー。将軍の抜擢や降格など、人事・後継者づくりといった「人間」に焦点をあてたコマンドが多く、あらゆる角度からゲームが楽しめる。

シナリオには、モンゴル編と世界編の2種類があり、4人までのマルチプレイが楽しめるのも魅力。一大旋風を巻き起こしそうだぜ！



★ミュージックテープ付きは、光栄から12800円で発売中

▲戦闘シーンはヘックス画面を使用。いかにもシミュレーションしてて、ワクワクするね。戦術がポイントだぜ。



◀左の写真の4人のプレイヤーの中から、ジンギスカンを選んだ。いざ出陣！

期待度採点表

★★★★★

なんたって、今流行のシミュレーションゲーム。発売いきなり大人気が予想されて、5ツ星の期待度満点。

囲碁倶楽部

ネットワーク通信もできる。囲碁マニアには吉報だぜ!!

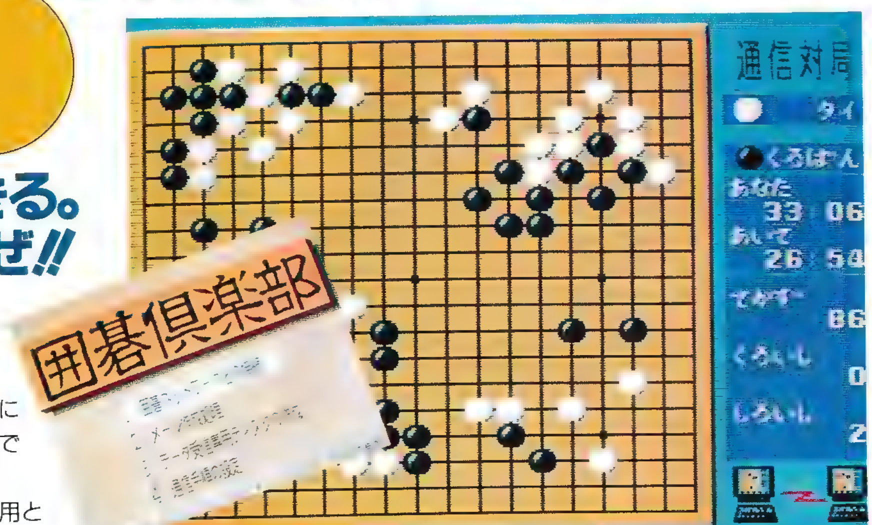
MSX2(ディスク)
VRAM128KB
30,000円
ソニー(発売中)
☎03-448-3311

囲碁って聞くとなんとなくオジン臭い響きがあるけど、レジャー白書によると、若者の間でも今、静かなブームを呼んでいるらしい。

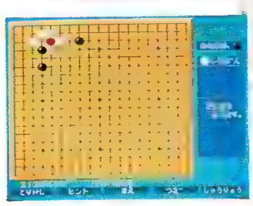
これから囲碁を覚えたい、という人には、独習用として、定石の学習、詰碁の研究などがあり、初心者にもわかりやすく教えてくれる。うまくなったらコンピュータと対局。そして、遠方の相手とも対局できるネットワークサービスまであるのだ。

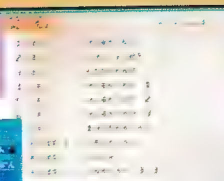
囲碁というゲームは、自分が対局したいレベルの相手を見つけるのが難しく、碁会所などで、はがゆい思いをしていた囲碁マニアには、こんなに素晴らしいシステムはない。

自宅にいながら、電話回線を通じて囲碁の対局、なんて、なんとなくカッコイイじゃん！



▲これが通信対局モードだ。顔も知らない相手と碁を打つなんて……ハイテクだぜ。





◀▲他にも様々なモードがあり、名局観賞モードでは、古典名局80局が再現される。実戦感覚を身につけるのだ。

期待度採点表

★★★

通信モードシステムは本当に素晴らしい。だけどやっぱり囲碁に興味がない人には一ってのがあるからね……。

抜忍伝説～番外編～

にっくき人間たちに復讐だっ！

君は「抜忍伝説」をやったか？　なに、まだやってない？　そーゆー人は今すぐにやりなさい。そーじゃないと話は進まないんだから……。

このゲームは、前作「抜忍伝説」の番外編ということで、前作のユーザーのみの限定販売。ユーザー登録した人だけにダイレクトメールが届く仕組みで、お店じゃ売ってないのだ。だから、どうしてもこれをやりたい人は、今すぐ前作を買うべし、というわけ。

で、ゲームの方は、モロに前作のパロディー版。前作では敵方だった物怪（もののけ）の牛が主人公だ。山のほら穴を住居としてた牛太郎、牛兵衛、牛之進をはじめとする物怪たちが、自分たちの平和を乱した人間たちへ復讐する、というのがストーリー。操作の方法やマップの見方なんかはすべて前作と同じ。前作が徹底的にシリアスだっただけに、ギャグの連発には笑えるぜ。



▲タイトル画面からして、ゲームのパロディ性がわかるね。この、可愛い牛太郎が主人公ってわけ。牛兵衛、牛之進は強～い味方になってくれる。



◀敵の人間が現われた。「こいつはひともうけできるぜ」なんて言って、牛太郎を見せ物小屋に売り飛ばすつもりなんだ。うーん、許せん。五寸釘で脳天ブチ抜いてやろーか、このオッサン。



◀おーっ。あいつらこそ、牛太郎の両親を死に追いやったにっくき人間たちじゃないか。やつらを倒すのが牛太郎の最終目的。見つけたからってあせらずに、じっくりと機を待って、ここは戦いにそなえるとしよう。

MSX2(ディスク)
VRAM128K
3,000円(通信販売のみ)
ブレイン・グレイ
☎03-499-6943

期待度採点表

★★★

ゲームは文句なく面白いんだけど、前作をやった人のみの販売ってところで、評価が公平にできないんで……3つ。

ガーリーブロック

自作ロボットで友だちと戦おう

MSX2
VRAM128KB以上
6,800円
日本テレネット
☎075-211-3491

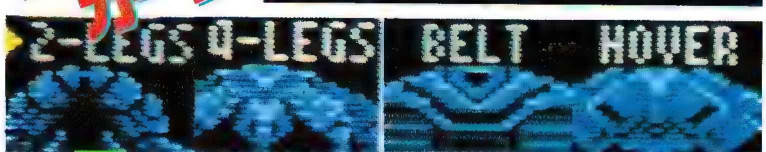
自分でパーツを選んで、自分だけのオリジナル戦闘用ロボット・ガーリーが作れる。それを操作して途中の敵ガーリーを1台ずつ倒し、敵の最終要塞を破壊するっていうのがゲームの目的。

それから、このゲーム以外にもうひとつ。リンクスのネットワークを使って、遠くに住んでる知らない誰かと対戦することもできちゃう。つまり、君が作ったガーリーと、ネットワークで知り合った人のガーリーとで、画面上で戦えちゃうってわけ。こいつはすごいぜ。

友だちどうしでトーナメント大会を開いたっていいし、どうしても自分のガーリーが弱いって人は、もう1度、いや、何回でも納得がゆくまでガーリーを改造することだってできる。

ネットワークを利用するゲームが増えてきているけど、ゲームの幅がものすごく広がるって感じで、考えただけでワクワクしちゃうね。遠くの友だちと組んで、敵をやっつけたり冒険をしたり、なんてゲーム、発売されないかなー。





▲足、胴体、パワー。シールドや肩、武器や特殊装備など、パーツはいくらでもあるぞ。



◀ガーリーを組み立てているところ。自分で作っちゃえるって、本当に嬉しいね。

▶ガーリーが完成したらいよいよ戦闘だ。相手はコンピュータか友だちか。

期待度採点表

★★★★

ネットワーク利用のアクションゲームという、それだけで十分に楽しい。ゲームの方も面白いし、4ツ星だ。

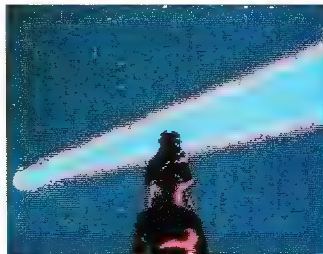
ルパン三世 バビロンの黄金伝説

バビロニアの財宝を探し出せ！

ここはマンハッタンの、とある安酒場。バーボンのグラスを傾けているルパンのもとに美女・ロゼッタが近よる。「世界中に散らばったロゼッタ・ストーンを探して」と言う彼女の言葉に、財宝のにおいを感じたルパン。相棒の次元、五右衛門とともに、古代バビロンへと大冒険だ！

ってわけで、これはアクションRPG。マンハッタンからバグダッド、バビロン、バベルの塔からニューヨークと、ルパンの痛快なアクションが繰り広げられちゃうってわけ。

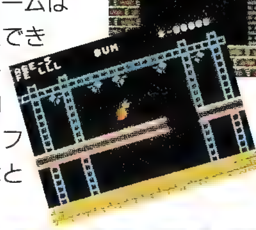
ロゼッタ・ストーンに隠された秘密とは何か？　美女・ロゼッタの真の目的は何か？　数々の謎をはらんでゲームは進行する——。前作「カリオストロの城」では活躍できなかった次元や五右衛門も、今回はアクションシーンに参加。次元は愛用のマグナムで、五右衛門は御存知、斬鉄剣で、敵をバッタバッタと倒しちゃう。ファンにはたまらない展開だね。で、ルパンの武器はというと、なんとこれが、フーセンガム、なのだ!?




▲マンハッタンのビル街をかけ抜けるルパン。画面は横スクロールで進行していくのだ。



▼前作で次元、五右衛門が出なかったことで、抗議の手紙がさっとうしたんです。



◀▲この他にも、神殿や塔、洞窟、砂漠など、シチュエーションは豊富。



MSX2(ROM)
VRAM128K
6,400円 (6月下旬発売予定)
東宝
☎03-591-4551

期待度採点表

★★★★

根強い人気のルパンシリーズだけに、好調な売れ行きは期待できる。作品としても、前作より、よりグレードUP。

先着3000名にオリジナル・ポスターが付いてくるぞ!!

ソリテア ロイヤル

1人遊び用のトランプゲームだ

MSX2(ディスク)
VRAM128K
6,800円 (6月24日発売予定)
ゲームアーツ
☎03-984-1136

ソリテアっていうのは、カードゲームの1人遊びのこと。カードゲームのなかで最もポピュラーで時間のかからないもので、古くからエンターテイメントとして楽しまれてきたもの。

とはいえ、僕らには今いちなじみがないよね。やってみればすごく面白そうなんだけど……。そこで、このゲームにはちゃんと入門のゲームも3タイプ入っていて、初心者も安心。カードの動かし方など、基本的な操作を覚えた上で、じっくりとゲームにとりかかれちゃうのだ。

ゲームの種類は、全部で8つ。ピラミッド、ゴルフ、クロンダイク、キャンフィールド、コーナーズ、カルキュレイション、シャッフル&ドロー、リノーがそれで、すべてのゲームには、完成形と呼ばれる終り方がある。その完成形を目指して、ゲームは進められていくってわけ。

それぞれのゲームを個別に楽しむことも、すべてを続けて合計点を出す方法もある。夜、1人でカードゲームを楽しむ、なんてのもなかなかカッコイイじゃん！





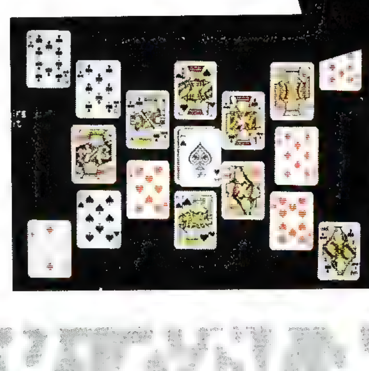
■ルノー

▲ソリテアロイヤルの中では最も難かしいゲームといわれている、ルノー。成功率は極端に低い。



■シャッフル&ドロー

◀右下に、4つのマークごとにA～Kを並べるゲーム。途中、2回の切り直しと、1度だけ好きなカードを引き出すことができる。かなり頭を使うゲームだぜ。



■ペアズ

◀同じ数字のカードを合わせて取る、というゲーム。すべてのカードが取れれば完成。

期待度採点表

★★★

カードゲームって、ほんと、頭を使うんだよね。パズル系のゲームが好きな人は絶対に買いなんだけどね。

雑学オリンピック
〜わたなべわたる編〜

あなたも雑学博士になろう グアム島旅行もあるよー！

MSX2
VRAM128K
6,800円(発売中)
HARD
☎03-837-1893



雑学オリンピックです。雑学ってのは何かってゆーと、いわゆるテレビのクイズ番組なんかに出てくるクイズみたいなやつで、とにかくあらゆるジャンルから出題されちゃうってこと。歴史、音楽、スポーツ、etc……。あらゆる知識を持っていないと、雑学オリンピックを勝ち抜くことなんてできないぞ！

でもって、勝ち抜くと、どんないいことがあるかといえば、写真を見てのとおり。そう。女のコのエッチシーンが見れちゃうってわけ。正解すれば、グラフィックが登場するけど、間違えると、そこの部分のグラフィックのかわりにサクランボとかの絵になっちゃうっての。なんか、どこかの中学の卒業アルバムみたいだけど、まぁ、そんなことは関係ないか……。

また、ゲームの途中で出てくる「グァム島旅行1週間プレゼント」クイズでは、全問正解者から抽選で2名に、グァム旅行が当たっちゃうという、ウソみたいな本当の話なのだ。こりゃー、おいしいぜ!!



▲くっそー。もう少しで全部見られるところなのにー！ なんて怒ってないで、正解しさえすれば完成イラストが見られるんだから……って、本当は意外と難しいんだよね、これって。



◀これが噂のグアム島1週間プレゼントクイズ。君もドシドシ応募しちゃおうぜ。

期待度採点表
★★★
クイズもグラフィックも、なかなか面白く仕上がっている。グァム島旅行プレゼントの設定もグッドアイデア。

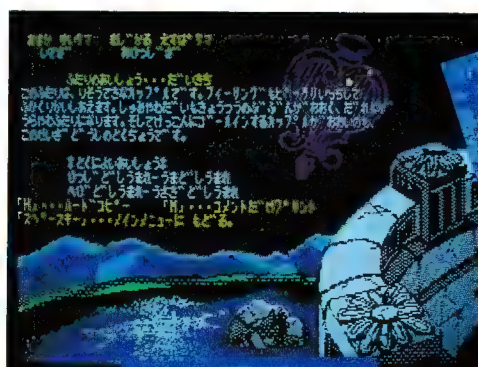
ジプシー

恋愛、結婚などの占いゲーム！

とにかく占いブームなのだ。男のコにとっては、あんまり興味ないかも知れないけど、女のコたちの占い熱は、ほんと、とどまる所を知らないって感じ。街を歩けば占いハウス、雑誌を見れば占い特集、だもんね。

で、MSXの世界にも、遂に占いが登場。このゲームでは、星座による2人の恋占い、トランプによる結婚運、血液型による相性や、名前による結婚、恋愛運、生年月日による結婚、恋愛運、などが美しいグラフィック付きで占える。

MSX2(ディスク)
VRAM128K
6,800円(発売中)
チャンピオンソフト
☎06-365-9900





▲◀グラフィックは本当に素晴らしい。学園祭のイベントなんかに使っても面白いね。



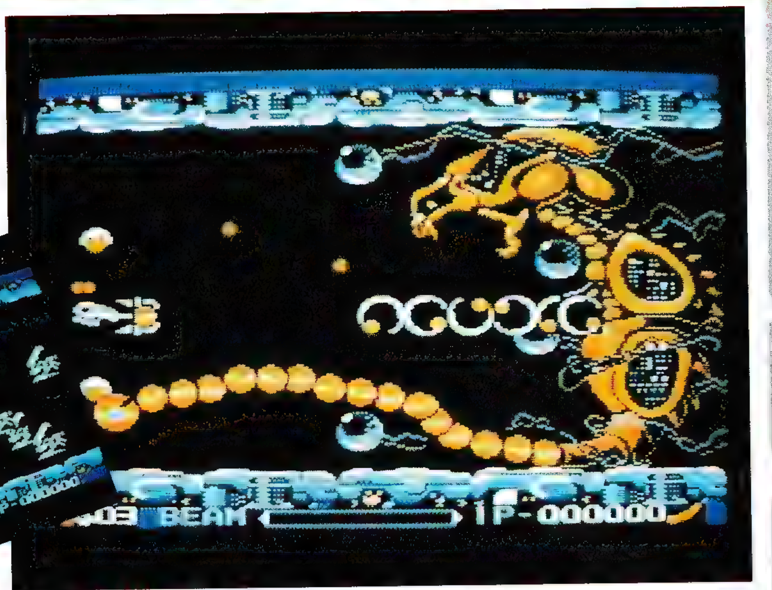
◀美しい富士山をバックに、君とあの娘の運勢を占ってくれる。ドキドキするぜ。

期待度採点表
★★★
ゲームとは、ちょっと呼べないかも知れないけど、十分に楽しめることは確か。女のコ向けのソフトかな？

R・TYPE（アール・タイプ）

つ、ついにあのアール・タイプがMSXで出るっ!

MSX(3メガROM)
RAM8KB以上
価格未定(8月発売予定)
アイレム販売
☎06-535-4888





やったぜ！ 遂に登場､あのアール・タイプだ！ 究極のシューティングゲームとして、ゲーセンマニアたちに絶賛を浴びたアール・タイプ。こいつに一体､100円玉をいくつつぎ込んだことだろう……。それが､もう100円玉の心配をしなくていいなんて、泣けてくるじゃないか！

当初、あまりのグラフィックのすごさに、パソコン版への移植は不可能と言われていたんだけど、PCエンジンやX68000への移植でゲーマーたちを騒がせていたのは､みんな知ってるよね｡｢どうしてMSX版は出ないんですか｣という疑問が出るのは当然で、我が編集部にも、ずいぶん問い合わせがあったものだ……。

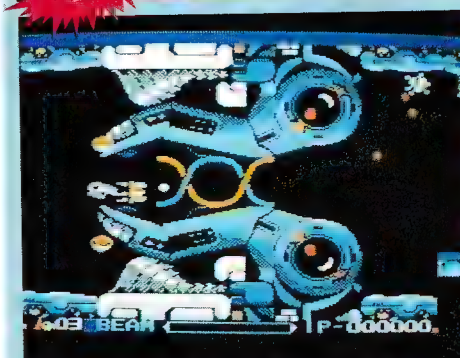
そんなわけで、みんなが待ちに待ったゲーム。アイレムさん、よくぞやってくれました。心から拍手を贈りましょう。パチパチパチ。

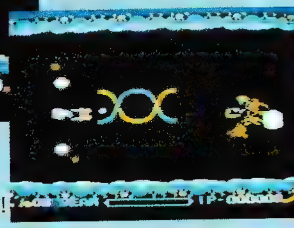
ゲームの方は、みんな、よく知ってるよね。横スクロールタイプのシューティングゲームで、途中のカプセルを集めると自機がパワーアップしていく。かなり難しいゲームだけど、１回やったらハマることは確実の面白さだ。

光線の飛び方、ボスキャラの気持ち悪さなどは、まさに絶品。まさしく、究極のシューティングって感じ。

1面 敵の要塞内になぐり込みっ！

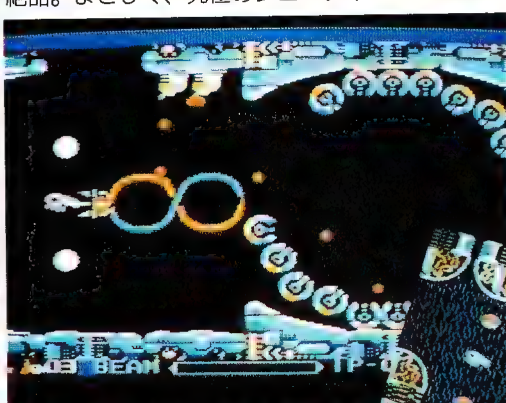
初めの宇宙空間を抜けて要塞内に入ると、敵がウジャウジャ出て来る。後半には、耐久力のあるロボットが出て来たりして簡単にクリアさせてはくれないぞ！





▲画面右の方にいるザコは、うじゃうじゃ出てくるので、波動砲をお見舞いして、全滅させよう！

▶これは１面の後半のヤマ場のところ。このロボットは撃っても撃っても死ななくて、ナカナカ大変なのだ！



◀ここは2面の最初のところだ。この後、上下から、耐久力のある敵が来たり、初めの方からいきなり難かしいぞ！ 連射か、波動砲で倒そう！



▶ここはいくら外から撃ってもダメ。中でうまく、色ちがいの敵を狙えっ！

2面 地獄のエイリアン面を突き進め！

１面とはガラッと変わってグロテスクな感じの2面。上下から襲って来る敵や、前から凄い勢いで飛んで来る敵など、面に勝るとも劣らぬムズカシさだぜっ！



▲前からは敵が突っ込んで来るし、上下からは、クラゲみたいな敵が来るしで、もうパニック。何度も練習して、コツをつかめっっ！

期待度採点表

★★★★★

リアルなグラフィ…ールタイプが、MS…LAYできると思…興奮っ。期待度も5…

FM-PAC（仮称）

ゲームのBGMをFM音源で！

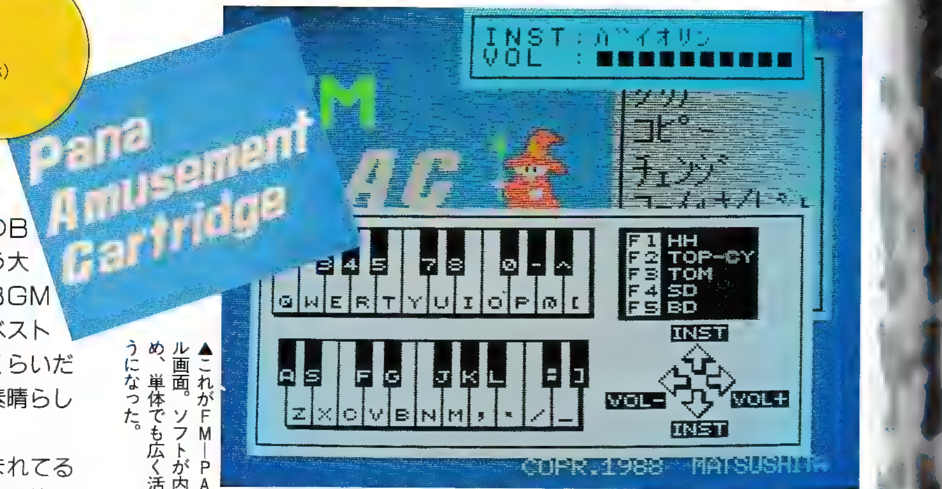
MSX·MSX2
ROM(S-RAM内蔵)
予価7,800円
7月中旬発売予定
パナソフトセンター☎03-475-4721

ゲームをする時のBGMって、けっこう大事だよね。ゲームBGMのLPが売り上げベストテンに入っちゃうくらいだし……。ってわけで、このソフトを使えば、より素晴らしいBGM、効果音が楽しめちゃうって仕組み。

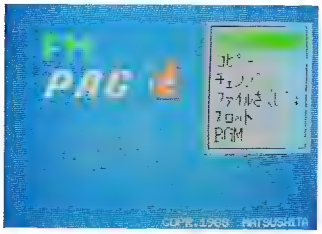
詳しく説明すると、MSXパソコン内に組み込まれてる音源IC「PSG」を、高品質の「FM音源」に切り換えてしまおう、というもので、これを使えば、すごい迫力と美しい音色でゲームができるんだ。

さらに、拡張機能を使えば、君がプログラミングしたオリジナルゲームにも、FM音源のBGMが使える。これはもう、プロ並みのソフトが作れた気分になっちゃうぜ。

こだわり派には絶対にお勧め。新しい世界が広がるぜ！



▲これがFM－PACのタイトル画面。ソフトが内蔵されたため、単体でも広く活用できるようになった。



◀ちょっとした音楽ソフトもオマケで付いているので、気軽に演奏できるぜっっ！



◀PACの内容をフロッピーディスクに保存するためのコピー機能が付いているのだ。だから大事なデータは永久保存しませう。

期待度採点表

★★★★★

この低価格で、キミのMSXがFMサウンドを出せる！対応ソフトもたくさん出る予定だし、期待大のソフトだぜ！

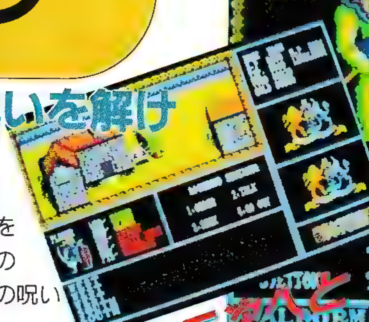
ヨトゥーン

修道士を倒して姫の呪いを解け

バラモン島を治める王様、カルシス・ファーブは、腕のたつ戦士を捜していた。それは、王の娘・サマラが悪の修道士に呪いをかけられてしまったからだ。君は、その腕の立つ戦士となって、悪の修道士と戦い、娘の呪いを解かなければならないのだ。

と、いう本格派ロールプレイングゲーム。オリジナルキャラは100以上、武器の数も、100種以上、モンスターと会話をかわして説得することもできるという、ゲーマー心をくすぐるサービスいっぱい。

MSX2(ディスク)
VRAM128K
7,800円(6月18日発売予定)
ザイン・ソフト
☎0794-31-7453









▲このザリバドゥ。元はバラモン島の戦士で、魔術士におどされて、いやいやながら敵方に回っている。説得すれば大丈夫……かな？



◀スタート地点のお城。ここで王様の話を聞くことから、すべての冒険が始まる。時時は話を聞きに戻ろうね。

◀色々な物を売ってくれる商人のおじさん。長いパイプなんか吸っちゃって、感じ悪そうだけど、実はいい人なのだ。

期待度採点表

★★★★

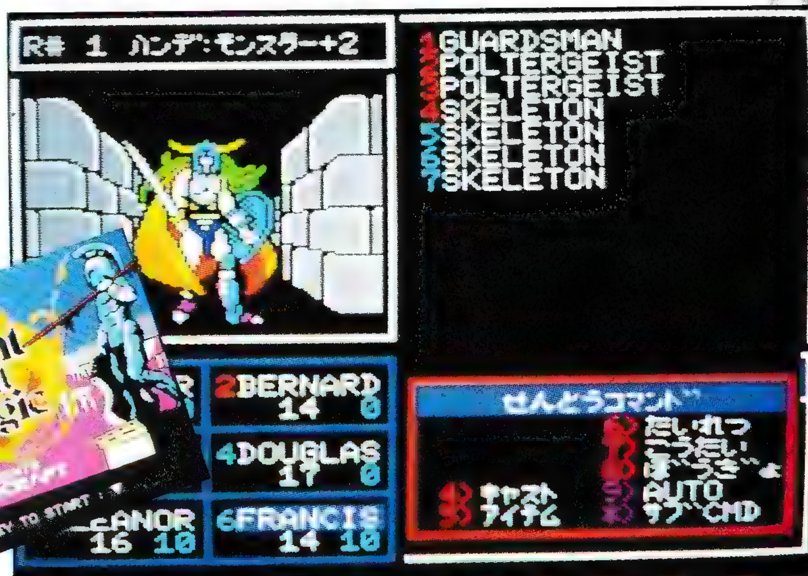
このゲームでは、会話がかなり重要なポイントとなる。ただ戦ってるだけじゃだめなんだよ。ストーリー性抜群！

マイトアンドマジック

MSX2／DISK／予価9,800円／発売日未定

全米ベストワンのRPGが上陸

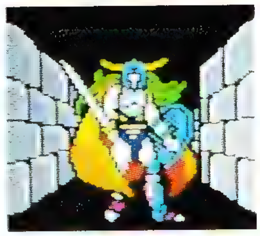




6人の大パーティで冒険の旅をする本格PRGだ。全米パソコンゲームランキングでは堂々ベストワンに輝いたソフト。

3－D画面で表示される城とダンジョン、街や原野、密林や砂漠など、マップはとてつもなく広い。94種類の呪文や、250以上のアイテムを駆使して、200を越えるモンスターと戦いを繰り広げる――なんか、想像しただけでワクワクしてきちゃうね。

ゲームの目的は、まだわからない。目的は、自分自身の手で探そう、という作者の意図がそうさせている。本来のRPGのあるべき姿であるような気がするね。ゲーム途中で、この世界に住む色々な住民に会い、何らかの報酬と交換に任務を頼まれたり、用事を手伝わされたりする。これが、ゲームの最終目的に様々な角度から絡みあってくる。一刻も早くプレイしたくなってくるね。



◀モンスターの登場だ。6人パーティなんだから、1人の敵ぐらい……なんて甘いぜ。



◀これが3－Dダンジョンだ。いかにも強いモンスターがいそうで不気味なムード。

スターヴァージン

発売 ポニーキャニオン

MSX2／ROM／予価5,800円／7月21日発売予定

超能力少女“スターヴァージン”のエイコが、連れ去られた自分の恋人・コオを助けるために大活躍。でも、エイコは、男のエッチ光線がなくっちゃ変身できないのだ――。会話シーン4面、アクションシーン5面の複合型キャラクターゲームだ。





▲パスワード画面には、ヒロイン役の女の子が登場!! ビデオもついでに見てあげようね。

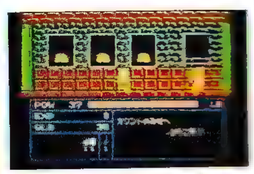
ゾンビハンター

発売 ハイスコアメディアワーク

MSX2／ROM／予価5,800円／6月下旬発売予定

魔王ドルゴを倒し、ライフシーカーと呼ばれる天秤を取り戻すのがゲームの目的。画面の上半分が横スクロールのアクション、下半分がアイテムやパワーなどのメッセージ画面。アクションRPGの決定版、と早くも期待の声は高いぞ。





▲店のおすすめは、なんといっても食料。こいつを持ってなきゃ面クリアはムリっぽいぞ

7月発売予定のソフト

発売予定日		タイトル／メーカー／予定価格
7月	未定	めぞん一刻完結編(D)／マイクロキャビン／価格未定
		あかんベドラゴン(R)／ウインキーソフト／価格未定
	8日	アレスタ(R)／コンパイル／価格未定
		ラクーン(D)／T&Eソフト価格未定
	未定	殺意の接吻(D)／リバーヒルソフト／価格未定
	下旬	アルギースの翼(R・D)／工画堂スタジオ／7,800円
	未定	ラストハルマゲドン(D)／ブレイン・グレイ／価格未定

新作メモ

コナミの期待ソフト エルギーザの封印&スナッチャー

コナミから発売される超新作のニュースを2つ。まずは7月25日発売予定「王者の谷・エルギーザの封印」。ゲームエディット機能付きでオリジナル画面が作れるスグレ物。8月中旬発売予定の「スナッチャー」は、近未来の未来都市を舞台に繰り広げられるサイバーパンクアドベンチャー。どちらも期待大の注目ソフトだ。

oendan's PAGE

NEW BOOK & BACK NUMBER & FROM Editor

MICRO DESIGN NEW BOOK

panasonic A1 ハンドブック



Ａ１の活用法をあらゆる角度から探った、Ａ１ユーザー必携の書／　ゲームをやるだけじゃわからないＡ１の高いポテンシャルが体験できるゾ／　発行：㈱マイクロデザイン　定価：1,200円　好評発売中

文豪mini7H ビジネス活用 表計算・グラフ編



文書を作成するだけではないワープロ「文豪mini7H」の活用法を、わかりやすく解説した書。これを読めばあなたはワープロ名人になれる／　岡崎光男著　発行：㈱マイクロデザイン　定価：980円　好評発売中

文豪mini7H ビジネス活用 パーソナルカード



文豪の「パーソナルカード」の具体的な活用法を、豊富なカード例で示しました。ワープロの実践的な応用例をまとめた活用書です。岡崎光男著　定価：1,200円　発行：㈱マイクロデザイン　好評発売中

★oendan BACK NUMBER

創刊号 '87 08



特集：ドラゴンスレイヤーⅣ、大戦略、ボードゲーム：ラビリンス、情報局：スーパーレイドック他

9月号 '87 09



特集：信長の野望・全国版、ボードゲーム：聖飢魔Ⅱスペシャル、情報局：メタルギア他

10月号 '87 10



特集：メタルギア、ボードゲーム：ティーヴァ、情報局：グラディウス２他、グラフィックエディター他

11月号 '87 11



特集：大戦略オリジナルマップコレクション、ボードゲーム：ガリウスの迷宮、情報局：バブルボブル他

12月号 '87 12



特集：徹底解剖ハイドライド３、ボードゲーム：アシュギーネ、情報局：ＺＯＩＤＳ、死霊戦線他

1月号 '88 01



大特集：ハイドライド３、ボードゲーム：ハイドライド３、情報局：アシュギーネ虚空の牙城、シャロム他

2月号 '88 02



特集：ファンタジーＲＰＧのこと全部教えちゃおう!!　ボードゲーム：イース、情報局：沙羅曼蛇他

3月号 '88 03



大特集：ドラゴンクエストⅡ、さらまんだ攻略ノート、ボードゲーム：エルスリード、情報局：プレデター他

4月号 '88 04



ビック３メーカー大特集：コナミ・タイトー・ナムコ、パロディウス全面公開、ＳＬＧ入門講座他

5月号 '88 05



誌面大刷新!! NEW oendan 第１弾　春だ／　開幕だ／　野球ゲームだ／　付録：プロ野球公式戦データブック

6月号 '88 06



爆裂攻略法：ワールドゴルフⅡ、巻中：アドベンチャー特集、新作：燃えろ!!熱闘野球'88、サジリ他

書店でoendanが売り切れの時や、バックナンバーが欲しい方は、号数を明記の上、610円（定価＋送料250円）を現金書留か郵便切手で下記の宛先「oendan バックナンバー係」までお送りください。
また定期購読をご希望の方はこの頁にある振込通知票に必要な事項を記入し、代金を添えてお近くの郵便局に提出してください。

●FROM Editor

●編集後記を書けと言われたが、シャーペンが進まない。今から、マイクロコンピュータショウへ取材をしに行くので、「帰ってきてからでもいーい?」ってお願いしたら、だめだって…。だから、「行く前の気持ち」を書くことにしようと決心したのである。で、その気持ちなんだけど、それは「無の境地」だ。　（小泉）

●みんなの家のMSX、ちゃんと使っているかい?　もしかして、ゲーム専用機になっているんじゃないかな?　でもMSXだって立派なコンピュータなんだから、ファミコンではできない様な使い方をしてみたいね／（それにしてもアーケード版グラディウス2を、MSXでやってみたいものだなあ）　（たこ）

●今さらグラディウス（2じゃなくてずっと前に発売されたやつ）にハマってる長沢です。これがなかなか面白いのだ。だが逆火山やモアイ、そしてあのにっくきガイコツ等にやられると、ものすご〜く腹が立ってしまう。でもそんな時、「HYPER」と入力してしまう私は、最低なのでしょうか?　（ゆーご）

●先日、友人が脱出した。若いうちにできるだけ好きな生き方をするのだとアメリカにトンズラした。素敵なコトだ。あいつはきっと、ひとまわりもふたまわりも大きくなって帰国するに違いない。
円高ドル安のイマがチャンス。キミ達もどんどん海外に出て異国の文化を体験してほしいものだ。（コージ）

宛先　〒104 東京都中央区新富2-4-5 N・K新富ビル５F　㈱マイクロデザイン　MSX oendan　係

払込票　通常払込料金加入者負担
払込通知票　通常払込料金加入者負担

NEW BOOK & BACK NUMBER & FRO

MIC

panasonic A1 ハンドブック



A１の活用法をあらゆる角度から探った、A１ユーザー必携の書／　ゲームをやるだけじゃわからないA１の高いポテンシャルが体験できるゾ／　発行：㈱マイクロデザイン
定価：1,200円　好評発売中

文
ビ
表
文
豪
した
にた
デ

本誌をご愛読いただきありがとうございます。

切り取らないで郵便局にお出しください。

注：この欄は、加入者あての通信にお使いください。
フリガナを忘れずにお書きください。

定期購読申込書

品名	期間	金額
「MSX応援団」	半年間・1年間	

昭和　年　月　日

フリガナ
送付先 □□□-□□
住　所

フリガナ
（氏名）

電話

年齢　職業

通信欄

定期購読料
半年間（６冊）　2,760円（送料共）
１年間（12冊）　5,500円（送料共）

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。本票を折り曲げたりしないでください。　　（郵政省）

★oendan BACK NUMBER

創刊号 '87-08

特集：ドラゴンスレイヤーⅣ、大戦略、ボードゲーム：ラビリンス、情報局：スーパーレイドック他

9月号 '87-09

特集：信長の野望・全国版、ボードゲーム：聖飢魔Ⅱスペシャル、情報局：メタルギア他

10月号 '87-10
特集
ゲーム
局：
ラフ

2月号 '88-02

特集：ファンタジーＲＰＧのこと全部教えちゃおう!!　ボードゲーム：イース、情報局：沙羅曼蛇他

3月号 '88-03

大特集：ドラゴンクエストⅡ、さらまんだ攻略ノート、ボードゲーム：エルスリード、情報局：プレデター他

4月号 '88-04
ビッグ３メーカー大特集：コナミ・タイトー・ナムコ、パロディウス全面公開、ＳＬＧ入門講座他

誌面大刷新!! NEWoendan第１弾　春だ／　開幕だ／　野球ゲームだ／　付録：プロ野球公式戦データブック

爆裂攻略法：ワールドゴルフⅡ、巻中：アドベンチャー特集、新作：燃えろ!!熱闘野球'88、サジリ他

また定期購読をご希望の方はこの頁にある振込通知票に必要な事項を記入し、代金を添えてお近くの郵便局に提出してください。

●FROM Editor

●編集後記を書けと言われたが、シャーペンが進まない。今から、マイクロコンピュータショウへ取材をしに行くので、「帰ってきてからでもいーい？」ってお願いしたら、だめだって…。だから、「行く前の気持ち」を書くことにしようと決心したのである。で、その気持ちなんだけど、それは「無の境地」だ。　（小泉）

●みんなの家のMSX、ちゃんと使っているかい？　もしかして、ゲーム専用機になっているんじゃないかな？　でもMSXだって立派なコンピュータなんだから、ファミコンではできない様な使い方をしてみたいね／（それにしてもアーケード版グラディウス2を、MSXでやってみたいものだなあ）　（たこ）

●今さらグラディウス（2じゃなくてずっと前に発売されたやつ）にハマってる長沢です。これがなかなか面白いのだ。だが逆火山やモアイ、そしてあのにっくきガイコツ等にやられると、ものすご～く腹が立ってしまう。でもそんな時、「HYPER」と入力してしまう私は、最低なのでしょうか？　（ゆーご）

●先日、友人が脱出した。若いうちにできるだけ好きな生き方をするのだとアメリカにトンズラした。素敵なコトだ。あいつはきっと、ひとまわりもふたまわりも大きくなって帰国するに違いない。
円高ドル安のイマがチャンス。キミ達もどんどん海外に出て異国の文化を体験してほしいものだ。（コージ）

宛先　〒104 東京都中央区新富2-4-5　N・K新富ビル５Ｆ　㈱マイクロデザイン　MSX oendan　係



MSX magazine 7月号
イースIIを楽しむ100の方法
第2巻第7号通巻第12号 昭和63年3月2日第3種郵便物認可
編集人 鈴木勝則 編集 発行 (株)マイクロデザイン 〒104 東京都中央区新富2-4-5 NK新富ビル ☎03(551)9381
定価360円

Printed in Japan 印刷 凸版印刷 雑誌 01911-7